ED GREENWOOD
TERRA SENZA RE
(The Kingless Land, 2000)

La Banda dei Quattro Volume 1

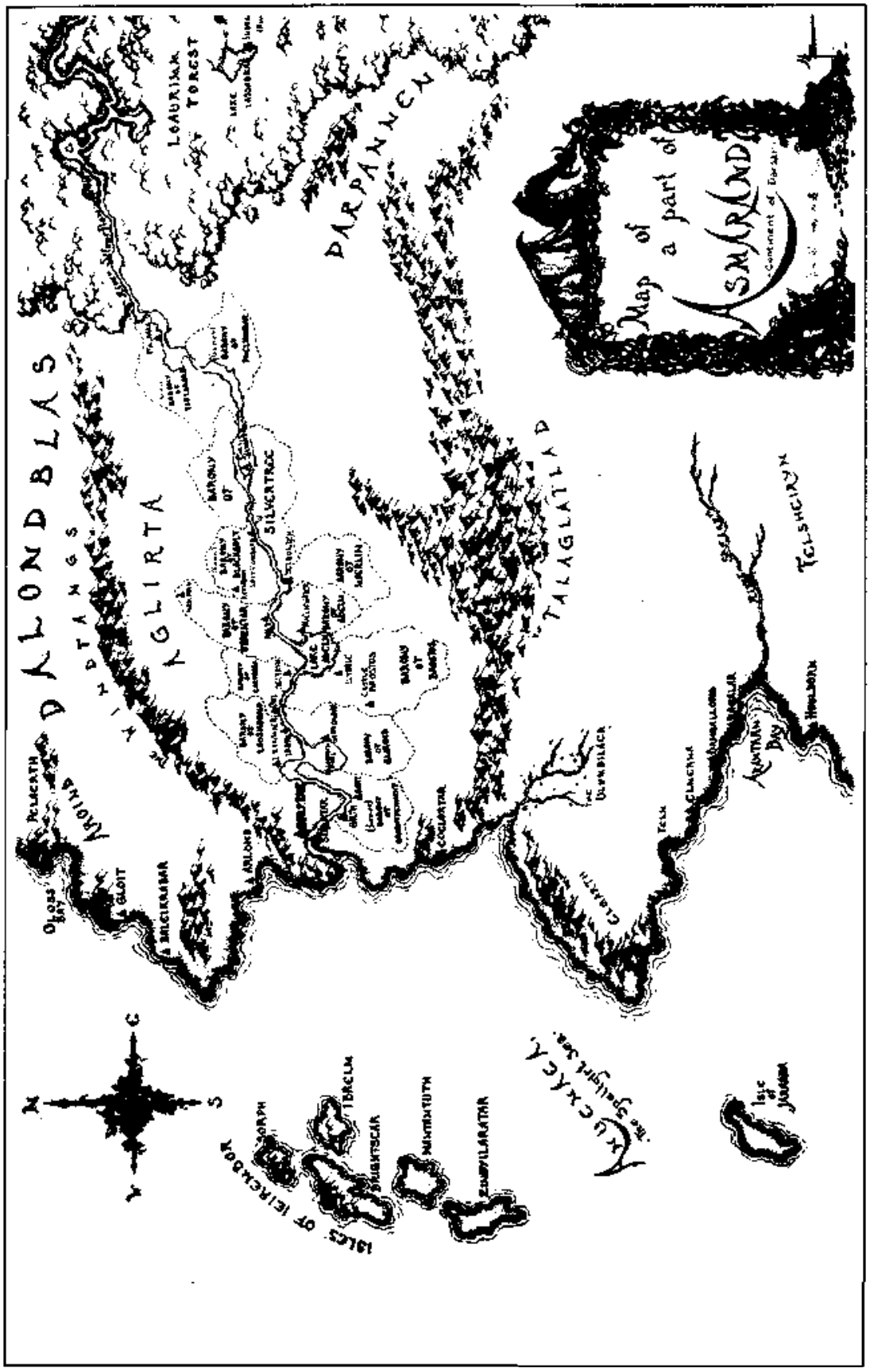
Dedicato a
Brian per un sogno condiviso
Vero amico, splendido curatore, compagno nel fandom

Tutto ciò di cui ci possiamo vantare
Tutto ciò che ci rende orgogliosi
Ci giunge intriso di sangue:
Le vite troncate di coloro che hanno conquistato tutto questo
Per tutti noi. Onorateli.
Non dimenticate i loro nomi.
Nel momento del bisogno,
Al di là delle fiamme del fuoco.
Possiamo invocarli
Perché tornino ancora,
Poiché nessuna terra ha mai abbastanza eroi.

Soprattutto questa.

Canto sussurrato di Kurgrimmon,
maestro bardo di Aglirta,
nei tempi antichi, quando c'era un Re.

VISIT…



La cartina dell'edizione originale.

Prologo

La taverna sospirò ancora.

Accigliandosi, Flaeros lasciò vagare lo sguardo per la stanza. Boccali di rame brunito appesi a una foresta di robuste travi riflettevano su di lui il bagliore del fuoco che riscaldava l'ambiente, dove uomini dai lunghi baffi brandivano senza la minima preoccupazione pipe e boccali, come se nessuno di essi, tranne l'aspirante bardo giunto da oltremare, avesse sentito quel dolente lamento.

Flaeros sorseggiò il vino per non far notare le occhiate furtive che continuava a lanciarsi intorno, e intanto un brivido gli percorse la schiena con dita gelide quando il lamento tornò a echeggiare alla sua sinistra. Guardando in quella direzione, il giovane incontrò lo sguardo di un vecchio dalla folta chioma leonina che sedeva a due tavoli di distanza: i suoi occhi erano acuti e dorati come quelli di un falco, il suo sguardo appariva divertito.

«Ti ci abituerai», affermò il vecchio, grattandosi pensosamente il naso con il pollice. «Davvero».

Flaeros Delcamper trasse un profondo respiro e inarcò un sopracciglio nel vano tentativo di apparire disinvolto.

«E... allora è uno spettro?» chiese, nel tono più tranquillo possibile.

«Sei arrivato dalla porta posteriore, vero? Da oltremare?» ridacchiò il vecchio.

«Vengo da Ragalar», ribatté Flaeros con voce asciutta, arrossendo. «Sono qui per il Raduno. Sono sbarcato al tramonto, dall'Uccello della Tempesta».

«Un passaggio così veloce deve esserti costato un paio di perle», commentò il vecchio, inarcando le folte sopracciglia, e Flaeros si trovò a essere soppesato da quello sguardo dorato, che prese a saettare su e giù lungo la sua persona come una rapida lama, inducendolo a contorcersi sotto quell'esame, più a disagio di quanto lo fosse mai stato dai tempi dell'infanzia.

Quegli occhi dorati stavano vedendo un uomo giovane, eccitato e con un po' troppo vino in corpo; a giudicare dal vestiario, doveva appartenere a qualche prosperoso casato di Ragalar, e aveva gli occhi che scintillavano nel contemplare le meraviglie del vasto mondo, in questa che era la sua prima avventura lontano dalla grigia e severa Ragalar. Dotato di una voce melodiosa e di denaro in abbondanza, quel ragazzo era un romantico

che sognava di diventare un maestro bardo, e probabilmente era stato spedito a fare quel viaggio con la benedizione dei genitori, animati dalla crescente convinzione che sperare di vedere il figlio diventare qualcuno era soltanto un vago sogno.

Seccato da quello sguardo penetrante e saccente, Flaeros aprì la bocca per dire qualcosa di scortese, ma proprio allora il lamento cessò, nel momento stesso in cui il vecchio scivolava a sedere accanto a lui senza produrre il minimo rumore.

«Ciò che hai sentito è il motivo per cui questa locanda è meno affollata delle altre, ora che il Raduno si avvicina rapidamente per tutti noi», affermò, le labbra incurvate in un asciutto sorriso. «La gente di Sirl viene qui per evitare di trovarsi nella calca di quanti sono assetati di ballate... o forse solo per risparmiare i propri orecchi».

La severa matrona che serviva i vini, e che aveva cominciato a ignorare i cenni di richiamo del più giovane rampollo dei Delcamper, apparve come un'ombra silenziosa per posare sul tavolo un abbondante piatto di tartine calde di uccelli boschivi alle erbe e una caraffa di vino decisamente migliore di quello che Flaeros aveva assaggiato fino a quel momento. Il giovane si volse a guardarla con aria sorpresa, solo per vedere l'arazzo che scivolava al suo posto sulla scia del suo passaggio, in ritardo di un istante per cogliere il fugace sorriso che la matrona aveva rivolto al vecchio da sopra la spalla. Chi era quell'uomo?

Intanto, quell'arida voce anziana gli stava spiegando che si trovava alla Gargoyle dei Sospiri*, e che quando il vento soffiava nel modo giusto attraverso gli orecchi di pietra e le bocche irte di zanne della gargoyle montata sulla facciata, il suo passaggio produceva un sospiro sonoro e molto realistico.*

Flaeros annuì, poi s'irrigidì nel sentire qualcosa di caldo toccargli la mano: constatando che il vecchio aveva spinto verso di lui il piatto riscaldato, sollevò su di lui lo sguardo con aria guardinga, mentre il delizioso profumo dei volatili arrosto e dell'heartgaer saliva ad avvilupparlo.

«Mangia», disse con semplicità il vecchio. «Devi dare al tuo stomaco qualcosa con cui zavorrare il vino che hai buttato giù, e le tartine di Maershee sono le migliori che puoi assaggiare in tutta Sirlptar».

Di colpo, Flaeros si sentì così affamato da avere l'acquolina in bocca. Addentò una tartina come un uomo che stesse morendo di fame e constatò che il sapore era gradevole quanto il profumo.

Il sugo caldo gli stava colando lungo il mento e il vecchio lo stava fis-

sando con un sorriso sulle labbra, ma d'un tratto il più giovane rampollo dei Delcamper si rese conto che la cosa non gli importava. Ricambiò il sorriso, e prontamente il vecchio gli mise in mano un'altra tartina.

Flaeros era venuto nella favolosa Città Scintillante per assistere al Raduno dei maestri bardi. Ogni due anni, essi si riunivano a Sirlptar per scambiarsi notizie, decidere quali città e baronie dovevano essere «sottoposte a bando» e non godere di narrazioni o suono d'arpa per un certo tempo, e valutare quali bandi precedenti andassero annullati. Per una ventina di notti essi vendevano e compravano strumenti, cantavano per folle che pagavano decisamente troppo per accalcarsi spalla a spalla nelle taverne, prendevano al seguito o si scambiavano allievi, confermavano nuovi bardi e in anni molto rari attribuivano a una manciata di arpisti il prezioso manto marrone di maestro.

Flaeros Delcamper era ancora ad anni di distanza da una sorte così meravigliosa, e ne era consapevole. Tuttavia, era ebbro della semplice gioia derivante da quell'avventura, dal sedere in una taverna della favolosa Sirlptar, attorniato su ogni lato da cose meravigliose. Piccola ma più mondana della migliore taverna di Ragalar, la Gargoyle dei Sospiri *era piena di gente di mare, persone che apparivano più sicure di sé degli ansiosi mercanti della severa Ragalar, sempre attenti a soppesare ogni singola moneta. Certo, era solo e lontano da casa, in una città piena di gente dalla spada facile e, se le storie che circolavano al riguardo erano vere, di ladri esperti; ma non era forse quasi invincibile, con il Vodal al dito?*

Abbassò lo sguardo su di esso, un chiodo distorto e malconcio chiazzato di pece e rozzamente forgiato ad anello molto tempo prima. Esso appariva privo di valore, un misero monile da marinaio, quale era stato prima che i migliori maghi che i Delcamper fossero in grado di assoldare lo avessero permeato di una ventina di incantesimi, facendone il Vodal. Flaeros si affrettò a distogliere lo sguardo, timoroso di aver attratto l'attenzione sull'anello. Esso aveva reso numerosi servigi ai Delcamper e valeva (come gli era stato detto senza mezzi termini) più di dieci figli minori di quella famiglia. Con noncuranza, chiuse la mano intorno a esso, avvertendo il familiare formicolio. Il Vodal poteva fare molte cose, ma a Flaeros era stato illustrato a fondo uno soltanto dei suoi poteri: se fissava una persona o una cosa e concentrava adeguatamente la propria volontà, poteva vedere attraverso travestimenti magici e contemplare la verità. Non che si aspettasse d'incontrare molti maghi ammantati d'incantesimi, ma per quale altro motivo i suoi genitori avrebbero dovuto sprecare un bene di famiglia tanto

prezioso per un figlio tanto stravagante?

D'un tratto stanco di pensare alla propria casa e ai suoi familiari, Flaeros si trovò a chiedere:

«Dove si trova esattamente Aglirta, e quanto distano da qui i suoi resti? Ho sentito raccontare della sua caduta, e sono certo che nelle prossime notti sentirò narrare quella stessa storia in modo migliore e più esteso, ma i mercanti amano i pettegolezzi più assurdi, mentre io vorrei sentire qualcosa di vero».

Il vecchio dalla chioma leonina smise lentamente di sorridere.

«Mi onori, ragazzo, pensando che le mie parole contengano la verità. Sappi, allora, che tutta la valle cinta da montagne e solcata dal Fiumargento, che scende fino al mare, tagliando Sirlptar in due, era un tempo l'orgogliosa Aglirta. Probabilmente conosci meglio questo corso d'acqua sotto il nome di Fiume Sinuoso; esso nasce da qualche parte nelle profondità della verde Foresta di Loaurimm. Nessun barone ha mai dominato quelle silenziose distese di alberi, ma da dove si sono fermati i taglialegna, giù per il tortuoso corso del fiume attraverso una dozzina di baronie, quella era Aglirta. Tutto il territorio fra le Zanne del Vento a nord e il Talaglatlad, i picchi che puoi vedere da Ragalar, a sud, è adesso la Terra senza Re: una successione di baronie in lotta fra loro e senza legge di sorta. Un buon posto da cui tenersi alla larga, finché il Re Dormiente non si ridesterà».

«Allora quella è qualcosa di più di una favola per bambini?» commentò Flaeros, inarcando un sopracciglio.

Il vecchio scrollò le spalle.

«Sai come sono queste cose», ribatté. «Tuttavia è strano che con i bardi che da secoli intessono nuove narrazioni, quella storia non sia mai cambiata: l'ultimo vero re di Aglirta si ridesterà quando i Dwaerindim verranno posizionati in un determinato modo, nel luogo giusto».

«Già», annuì Flaeros, pieno di entusiasmo. «Le pietre incantate... ma sono davvero soltanto pietre? Mi è stato detto che si tratta di gemme, enormi gioielli, ciascuno dei quali può riempire il palmo di un uomo!».

Il vecchio allargò le mani con aria perplessa.

«Chi le ha viste ha detto che si trattava di quattro vecchie pietre e, dal momento che era un bardo, Elloch avrebbe potuto benissimo abbellire e ingigantire la sua storia, se quello che aveva visto gliene avesse dato il modo», replicò.

«Ma quello è stato soltanto un sogno», protestò Flaeros. «Solo un so-

gno?». Gli occhi dorati ebbero un bagliore improvviso. «Ragazzo, di cosa credi si nutrano i bardi, e i maghi, e anche gli amanti di alto e basso rango? A cosa credi che diano ascolto baroni e re, cosa credi che bramino? I sogni ci guidano tutti!».

«Ma io voglio sentire la verità! E i sogni non sono la verità!» insistette il giovane.

«Però possono essere il boccale che la contiene».

Quelle parole indussero il giovane Delcamper ad accigliarsi e a fendere l'aria con una mano, come se stesse accantonando quel pensiero per prenderlo in considerazione più tardi, o anche per ignorarlo definitivamente.

«Ma tu credi a tutto questo?» domandò, in tono intenso. «Al Re Dormiente, e al risorgere di Aglirta?».

Gli occhi dorati sostennero con fermezza il suo sguardo.

«Sì, ci credo. Dubito che vivrò abbastanza a lungo per vederlo accadere, e rido dell'idea che il suo ridestarsi possa di colpo magicamente ridare pace e abbondanza a questa terra. Credo invece che quest'evento ci porterà un guerriero che dovrà maneggiare con forza e coraggio la spada per anni al fine di rimettere insieme Aglirta. Però so che da qualche parte esiste un Re Dormiente, che attende di essere ridestato».

«Però è difficile che inciampi nel suo corpo addormentato appena fuori dalle porte, vero?» borbottò il giovane aspirante bardo.

Le vecchie labbra si contrassero in un asciutto sorriso.

«Verissimo, giovane leone. Forse nel cadavere di un brigante, o in quello di un contadino da lui accoltellato, ma non in un monarca intento a russare», annuì.

«Cosa?» esclamò Flaeros, fissandolo con occhi sempre più sgranati. «Ma quanto è pericolosa la Terra senza Re, esattamente? Lungo la strada, nel tornare alla mia stanza, dovrei forse comprare una spada?».

«Oh, siamo abbastanza al sicuro, qui a Sirlptar», replicò il vecchio, mentre il suo sorriso si affievoliva. «E non si vive male neppure a monte del fiume, se si è saldamente sotto il pugno di ferro di questo o quel capriccioso barone o Tersept. Lupi e creature anche peggiori scorrazzano nelle baronie cadute, e non mi addentrerei nella foresta senza una spada, questo no, ma del resto se fossi al tuo posto, solo e appena giunto ad Aglirta, non mi avvicinerei neppure alla foresta. Una lama non può fermare le frecce».

Flaeros scosse il capo.

«Ho sentito dire che Aglirta era bella ma pericolosa, che qui bisognava

stare attenti», affermò, perplesso. «Tu però fai supporre che "stare attenti" significhi portarsi dietro una schiera di armati, maghi fedeli e chissà che altro!».

Sorridendo, il vecchio puntellò su una sedia un malconcio stivale, poi agitò le braccia in un gesto che pareva inteso soltanto a stiracchiare le anziane membra, ma Maershee apparve prima che Flaeros avesse il tempo di trarre un respiro, quasi fosse stata evocata dal nulla mediante un incantesimo. L'ostessa depose davanti a entrambi boccali colmi di un vino spumeggiante dall'aroma dolce e svanì di nuovo senza il minimo rumore.

«Questi sono giorni interessanti, qui ad Aglirta», replicò con calma il vecchio, «a causa della caduta del Grifone Dorato, cioè il Barone Blackgult, che governava la Baronia di Blackgult, e dell'ascesa del suo antico rivale, Silvertree».

«Un altro barone?» azzardò Flaeros, sorseggiando il nuovo vino, il cui sapore faceva pensare alle bacche più succose che avesse mai assaggiato, annegate in fuoco liquido.

«C'è un detto aglirtiano che farai bene a ricordare: "Mai fidarsi di un Silvertree!"» annuì il vecchio. «Non ha perso tempo a razziare Blackgult ed è quasi arrivato a fare di sé un nuovo re della Terra senza Re, con almeno tre baroni sul punto di sottomettersi davanti a lui».

«Quasi? Arriverà a governare tutto?».

La chioma leonina si agitò in un deciso gesto di diniego.

«La crudeltà di Faerod Silvertree ha sempre annebbiato la sua lungimiranza. Si è reso nemici un migliaio di uomini, dichiarandoli fuorilegge. Con una taglia sulla testa, essi non avranno altra scelta se non quella di rifugiarsi nella foresta e di razziare le fattorie per procurarsi del cibo. Quando verrà il freddo, molto sangue scorrerà bollente sulla neve».

«Non ho mai saputo che Aglirta avesse "migliaia di guerrieri"».

«Uomini arruolati a forza in tutto Asmarand, che hanno combattuto invano per conquistare le Isole di Ieirembor per conto di Blackgult», spiegò la voce anziana. «Adesso stanno tornando a casa alla spicciolata, solo per scoprire che le loro case e le loro fattorie non ci sono più, e che gli amici gli si sono rivoltati contro. Sì, quest'inverno i lupi avranno molto da fare».

Flaeros lasciò vagare lo sguardo dall'altra parte della stanza. Oltre la finestra a forma di diamante, poteva scorgere il fitto buio della notte che nascondeva l'incessante scorrere del Fiumargento alle spalle degli alti edifici addossati gli uni agli altri; da qualche parte là fuori, nell'oscurità, non molto lontano, uomini disperati stavano strisciando con la spada

sguainata...

«Perché fare una cosa del genere?» chiese d'un tratto. «Perché trasformare tanti guerrieri veterani in nemici? Questo Barone Silvertree è forse pazzo?».

Alcune teste si girarono, e con un brivido gelido Flaeros si rese conto che quelle parole gli erano uscite di bocca con un tono un po' più alto del dovuto.

Il vecchio però sfoggiò un sorriso tranquillo.

«Alcuni sostengono questa tesi, ma io ritengo che, riferendosi a lui, sia meglio usare la parola "astuto", e. regolarsi di conseguenza», ribatté e, mentre i loro sguardi s'incontravano al di sopra dei boccali sollevati, aggiunse: «Se un barone cominciasse ad assoldare armaragor senza nessun preavviso, tutti i governanti a monte e a valle del Fiume Sinuoso si allarmerebbero e comincerebbero a fare la stessa cosa. Tutti sarebbero ancor più propensi a combattere una guerra dichiarata e sanguinosa, tutti dovrebbero spendere enormi quantità di denaro, e il denaro è qualcosa da cui i baroni sembrano essere sempre molto restii a separarsi».

Flaeros accolse quelle parole sbuffando spazientito. Come se alle altre persone piacesse vedere il proprio denaro volatilizzarsi...

«Rifletti però su questo», continuò il vecchio. «Che impressione si avrebbe se qualcuno cominciasse a denunciare ai quattro venti i pericoli che le persone che vivono isolate corrono a causa di un pugno di razziatori e se quel qualcuno mostrasse un diligente impegno nel precipitarsi in loro difesa? Ed ecco che questi nemici risultano essere maghi rinnegati, per cui le pattuglie di questo volenteroso soccorritore subiscono gravi perdite a causa dei loro oscuri incantesimi! Per mantenere Silvertree al sicuro, sarebbero allora necessarie nuove spade, nonché un invito rivolto a tutti i baroni alleati perché facciano altrettanto, ponendo al tempo stesso una taglia sulla testa di questi fuorilegge, oscura eredità dell'ancor più oscuro Blackgult, discesi sulla bella Aglirta come ladri nella notte. In questo modo, nessuno si agiterebbe per un esercito messo insieme per opporsi a un nemico inesistente, gli eventuali razziatori ne sonderebbero la forza e si affretterebbero a vessare altre baronie rivali, indebolendole... e affrettando l'avvicinarsi del giorno in cui Silvertree potrà allungare la mano e abbatterle, una dopo l'altra. Astuto».

Flaeros fissò con perplessa meraviglia la notte al di là della finestra, e una singola stella scintillante che riusciva ora a scorgere.

«Parli di piani che stanno precipitando questa terra verso la guerra,

senza la minima preoccupazione per le vite che nel frattempo verranno stroncate!» protestò poi.

«Ah, è qui che interviene la follia», sussurrò il vecchio, al di sopra del boccale.

Il vecchio e il giovane si fissarono a vicenda negli occhi.

«Come fai a sapere tutto questo?» chiese infine Flaeros, con una nota quasi di disperazione nella voce.

Le vecchie labbra si contrassero in una risata silenziosa.

«Io sono Inderos Arpa Tempestosa».

Flaeros sussultò, spinse indietro la sedia come se si fosse accorto di essersi avvicinato troppo a un fuoco rovente e fissò a bocca aperta il vecchio, che levò verso di lui il boccale in un saluto quasi beffardo.

Inderos Arpa Tempestosa! Il più famoso fra i maestri bardi!

Il più anziano e rispettato tessitore di ballate di tutto Asmarand, il maestro dalle arpe incantate che di rado si faceva vedere e che era in grado di evocare le note di una decina di strumenti dal nulla perché accompagnassero la sua voce. L'uomo che aveva corteggiato la sensuale Nuesressa di Teln, solo per smascherarla e rivelare la sua vera natura di drago in grado di attrarre gli uomini come un ragno cattura le mosche grazie alla sua capacità di trasformazione! L'uomo che con il suo canto aveva attirato gli unicorni e che aveva danzato con le driadi nei boschi di funghi per apprendere i loro segreti.

Rendendosi conto che stava fissando il suo interlocutore con un'aria da ebete, Flaeros cercò disperatamente qualcosa d'intelligente da dire, ma si trattava di un'impresa condannata in partenza.

«Io... io...» cominciò.

Arpa Tempestosa lo zittì con un cenno.

«È inutile farfugliare, e non mi serve neppure quell'adulazione che mi viene riservata sempre fin troppo abbondantemente», lo stroncò con leggerezza, poi piegò il capo da un lato e chiese: «Quando ti ho inizialmente rivolto la parola, mi hai guardato in modo strano... mi avevi già visto in passato?».

Flaeros sbatté le palpebre, sconcertato.

«Ah, no», rispose, sinceramente. «Non ti ho mai visto prima. Ho sentito parlare del grande Arpa Tempestosa, certo, ma... i bardi vengono di rado a Ragalar, e i rispettabili mercanti non amano che i loro figli imparino le ballate quando potrebbero, e dovrebbero, imparare un mestiere».

Il vecchio annuì in silenzio. Il suo sguardo esprimeva un pericolo supe-

rato, come una daga che venisse riposta nel fodero; per abitudine, Flaeros invocò allora il Vodal, lasciando che esso assumesse il controllo del suo occhio destro, mentre il sinistro continuava a guardare senza alterazioni il vecchio dagli occhi dorati.

L'occhio destro scorse invece un uomo alquanto diverso intento a contemplarlo da sopra il boccale. Un uomo più giovane, anche se non giovanissimo, dai lineamenti segnati dagli elementi e dai penetranti occhi neri, con una struttura leonina e i modi di un signore della guerra abituato ad andare in battaglia piuttosto che a oziare su un trono baronale. Un uomo che stava tenendo un letale bastone di fuoco lungo una spanna puntato contro il petto di Flaeros Delcamper.

Sulla mano dalle nocche pelose che impugnava quel bastone con tanta pazienza e fermezza brillava un grosso anello d'oro, sulla cui superficie spiccava uno stemma con un grifone dorato.

Flaeros trasse un respiro carico di tensione e si concentrò al massimo per assumere un'aria ingenua. Questo gli sarebbe riuscito molto più difficile se avesse saputo cosa stava succedendo, ma grazie ai Tre la verità era sempre stata un bene che scarseggiava a Darsar.

«Allora», chiese, con una giovialità che non provava affatto, «cosa dovrebbe fare un uomo venuto in visita a Sirlptar per tenersi fuori dai guai?».

Inderos Arpa Tempestosa ridacchiò.

«Troppo tardi, ragazzo», replicò, segnalando a Maershee di portare altro vino con una mano che, senza l'apporto del Vodal, appariva priva tanto dell'anello quanto del bastone. «Invece dovrai accontentarti di metterti comodo e di divertirti!».

1.
La Dama dei Gioielli

Di notte, le acque del Fiume Sinuoso erano particolarmente fredde. Esse scivolavano con perenne irrequietezza sulle spalle di Hawkril, mentre lui si avvicinava sempre più a nuoto alla solida e oscura massa di pietra delle mura del castello, sperando che nessuna guardia sul chi vive sentisse il rumore che Craer faceva nel battere i denti, accanto a lui, e augurandosi di non imbattersi in un serpente d'acqua.

Del resto, a questo punto cos'era mai un paio di fameliche zanne in più? Erano due fuorilegge, la mano di ogni uomo era libera di levarsi contro di

loro. Sollevandosi al di sopra di un'onda che gli sferzò la faccia con dita gelide, Hawkril si trovò a ricordare il loro disperato complottare, seduti accanto a un piccolo fuoco nelle Rocce Selvagge.

Anche allora il freddo era stato intenso, e lui aveva sfidato quel suo compagno agile come un ragno e dalla lingua pronta a procurare loro un caldo riparo prima che giungessero le nevi invernali.

«Con *cosa*?» aveva ringhiato Craer.

«Con il tuo ingegno, Dita Lunghe», aveva ribattuto l'armaragor, in tono quasi allegro, ben sapendo che fra tutti e due non avevano neppure le monete necessarie a comprare un'ascia per tagliare la legna da ardere. Craer Delnbone aveva in effetti un ingegno pronto e acuto, ma del resto nessun procacciatore dell'esercito che non ne fosse dotato poteva sperare di prosperare a lungo, considerato che, in fin dei conti, «procacciatore» era soltanto un più elegante sinonimo di una parola che la maggior parte della gente conosceva molto bene: ladro.

«I soli posti dove pare che ci sia denaro in abbondanza sono Sirlptar, dove ci sono troppi maghi ficcanaso per i miei gusti, e Silvertree, che già ci considera nemici da abbattere», aveva riflettuto Craer.

«Sapevo che avremmo finito per lanciarci dritti alla carica contro i nemici più forti che potevi trovare», aveva ribattuto Hawkril. «Come faremo a scoprire dove Faerod tiene il suo oro? Il suo castello occupa un'intera isola! E per di più ha ai suoi ordini quel mago, Gadaster!».

Sorridendo, Craer aveva condiviso con lui la singola buona notizia di cui era in possesso.

«A Dranmaer, ho sentito due mercanti dissertare su quanto erano importanti e su quanto avrebbero guadagnato a spese di Silvertree. Uno dei due ha detto che il vecchio Mulkyn è morto mentre noi eravamo lontani, in guerra. Tutti e due si sono poi chiesti quanto valessero i suoi rimpiazzi... e se in Aglirta nessuno ne ha mai sentito parlare, non possono essere maghi potenti assoldati sottraendoli a qualche altro potentato della valle, il che significa che la loro magia deve essere meno potente di quanto fosse quella di Gadaster e, possiamo sperare, meno atta a individuare e rintracciare due ladri di vestiti».

«Ladri di vestiti?» aveva ripetuto Hawkril, in tono paziente, come sapeva che ci si aspettava da lui.

«Chi è la donna più ricca di tutte le baronie?» aveva domandato Craer, deciso.

Hawkril non aveva avuto molta esitazione a rispondere.

«La Dama dei Gioielli, o almeno così si dice», aveva replicato.

«Proprio così», aveva convenuto il procacciatore, mentre con gesti calmi e calcolati si serviva di un piccolo pezzo dell'agnello rubato che si stavano dividendo.

L'armaragor aveva proteso la punta di uno stivale a pungolargli una coscia, senza forza eccessiva, e il procacciatore si era affrettato ad aggiungere: «Una creatura alta e bella, o almeno così mi hanno detto, dato che di recente nessuno l'ha più vista; del resto, ben poche persone sono mai state le benvenute al Castello Silvertree, o hanno desiderato di andarvi. Quella dama indossa abiti ricoperti di gemme, su questo tutti sono concordi, e di certo era solita farlo quando era una ragazzina. Io l'ho vista, lei *e* le sue quarantatré guardie».

«Non è un ricordo piacevole?».

Craer aveva scrollato le spalle, leccandosi il grasso dalla punta delle dita.

«Sono seduto qui a parlare con te con tutti gli arti ancora intatti, giusto?» aveva ribattuto.

«E tuttavia credo di non sbagliarmi nell'affermare che quel giorno lei non ha perso nessuna delle sue gemme, vero?» aveva sorriso Hawkril.

Il procacciatore aveva sospirato con fare teatrale.

«Ho pensato», aveva risposto, rivolgendosi alle proprie unghie, «che, se l'avessi lasciata stare, quella ragazza sarebbe cresciuta, e naturalmente i suoi abiti sarebbero cresciuti con lei, cosicché un giorno avrei avuto un numero molto maggiore di gemme da raccogliere...».

«Siamo partiti per conquistare le Isole», aveva ringhiato Hawkril, scandendo le parole, «e adesso stiamo parlando di rubare il *vestito* di una dama».

«Non di una dama qualsiasi», gli aveva ricordato Craer. «Inoltre, reclusa o meno che sia, questa particolare dama non può certo essere ingenua o anche solo simpatica. Dopo tutto, è la *figlia* del Barone Faerod! La Dama dei Gioielli, famosa per la sua vita lussuosa e indolente. Probabilmente ha quaranta abiti ricoperti di gemme, e un solo corpo con cui indossarli! Anzi, è facile che abbia interi guardaroba e addirittura camere adibite a guardaroba piene di vestiti che si è stancata di indossare. Le faremo un favore, liberandola di uno di essi... e uno, soltanto *uno*, dovrebbe bastarci per concederci cinque o sei stagioni da passare a bere vino e a cercare la donna giusta a Sirlptar, o perfino nella favolosa Renshoun, oltre il Mare della Cinta Incantata».

Hawkril aveva scrollato le spalle, consapevole che Craer l'aveva spunta-

ta ancora una volta.

«Ecco, se la metti in questo modo...» aveva cominciato, lentamente.

«Certo, potremmo benissimo morire nel tentativo», gli aveva sibilato all'orecchio il procacciatore, «ma perché non andarcene alla grande, lottando e combattendo, invece di patire il freddo e la fame nelle gelide notti invernali, aspettando che i lupi vengano a farla finita con noi?».

L'acqua gli sferzò nuovamente il viso, riscuotendolo dai ricordi di calda carne d'agnello grondante sugo. Se avesse osato parlare, avrebbe sfidato il procacciatore che gli nuotava accanto a giustificare di nuovo l'assennatezza di rubare un abito, e *un abito femminile, per di più, sargh e bebolt!*

Adesso però si trovavano quasi al di sotto delle cupe mura grigie, e Hawkril non osò proferire parola, perché la brezza gelida che gli alitava sul volto avrebbe potuto benissimo portare con sé gli orecchi di un mago in ascolto, la cui noia si sarebbe rapidamente dissolta per mutarsi nella perfida soddisfazione di massacrare due fuorilegge tanto audaci da raggiungere l'isola che era il Castello Silvertree.

Perché, oh, perché aveva permesso a Dita Lunghe di convincerlo a commettere una simile follia? Avevano convenuto di penetrare nel castello, di rubare un abito o qualsiasi altra cosa che paresse avere un notevole valore, che potevano trasportare facilmente e che non sembrasse essere magica, e di andarsene senza indugiare a esplorare l'isola e senza lasciarsi prendere dalla cupidigia.

Il Castello Silvertree occupava un'intera isola del Fiumargento, o almeno le sue mura racchiudevano l'isola, mura che adesso torreggiavano nella notte come una mano nera levata contro di loro, un guanto nero che attendeva solo di chiudersi e di schiacciare quanto rimaneva preso nella sua morsa.

Era risaputo che il cuore dell'isola era occupato da un giardino alberato che si stendeva fra il palazzo in cui abitava l'alta, splendida e inavvicinabile Dama dei Gioielli, Lady Embra Silvertree, posto a valle, e una fortezza dotata di molo che costituiva il vero Castello Silvertree posizionata alla «prua», o estremità orientale dell'isola. Le due costruzioni erano collegate da mura erte e merlate degne di qualsiasi audace barone, che si levavano dal fondo roccioso dell'isola come un immenso scudo a escludere intrusi indesiderati, come per esempio due fuorilegge disperati che avevano fatto parte dei resti distrutti dell'esercito di Ezendor Blackgult.

Lo stemma del Grifone Dorato, che erano stati tanto orgogliosi di sfog-

giare, adesso avrebbe significato la loro morte, e l'uomo spietato che dimorava da qualche parte sull'isola che avevano davanti pareva essere a poche, rapide battaglie di distanza dal reclamare il regno che Blackgult aveva perduto, con le Baronie di Brostos, Maerlin e Ornentar pronte a inchinarsi a ogni suo decreto e desiderio. Quello era un serpente più grosso e pericoloso di qualsiasi rettile che potesse celarsi nelle acque del Fiumargento.

Una nuova onda portò via con sé gran parte del profondo ringhio di rabbia di Hawkril.

Craer si era mosso per primo, allontanandosi dalla riva, nel momento in cui la notte si era fatta più fitta e la nebbia si era levata sul fiume, nascondendoli, così si auguravano, agli occhi di qualsiasi osservatore che si trovasse sugli incombenti bastioni. La loro sola speranza di raggiungere l'isola senza stancarsi era quella di nuotare verso il molo e lasciare che la corrente li trascinasse lungo la costa dell'isola fortificata, fino alla grezza sporgenza rocciosa che interrompeva la superficie altrimenti liscia delle mura nel punto in cui un molo era stato smantellato per ordine di Faerod Silvertree, per tenere lontani da sua figlia eventuali visitatori indesiderati.

La loro unica possibilità di arrivare vivi al castello consisteva nel raggiungere la sporgenza prima che il sorgere della luna trasformasse il fiume in una tremolante lastra d'argento, perché allora perfino una guardia assonnata e sbadigliante non avrebbe potuto mancare di notare due teste che si avvicinavano sempre di più.

Non ti affrettare, vecchia luna, almeno per questa volta...

«Siamo vicini», annaspò Craer, a voce tanto bassa che Hawkril colse a stento le sue parole; le loro dita sfiorarono la pietra umida e viscida quasi nello stesso momento in cui il procacciatore aggiungeva, in un sussurro appena udibile: «Mi sembra che siamo rimasti in questo bebolten d'un fiume per tutta la notte!».

Rabbrividendo come un'anguilla che si contorcesse, si issò sull'irregolare superficie rocciosa, una lucida ombra davanti al naso di Hawkril. Entrambi avevano con sé sacchi per il bottino e avevano legato le armi all'interno di foderi impermeabilizzati con il grasso d'oca, e tutti e due erano infreddoliti, fradici e pieni di ripensamenti in merito a quel piano tanto audace... no, per i Tre, era giusto chiamarlo con il suo vero nome e definirlo «stolto».

«Pronto?» sussurrò Craer all'orecchio di Hawkril, mentre l'armaragor s'arrampicava accanto a lui su una sporgenza di roccia e si sfilava uno stivale per farne uscire una quantità fin troppo abbondante di acqua di fiume.

«No, ma se dovessimo incontrare una guardia potrei sempre annegarla»,

ribatté il maestro d'armi, infilandosi di nuovo lo stivale. Entrambi indossavano una leggera armatura di cuoio, senza l'imbottitura da battaglia che, bagnata, sarebbe diventata troppo pesante per permettere loro di arrampicarsi. Se non altro, in quel punto le mura erano di pietra grezza e facili da scalare. Senza dubbio, nel corso degli anni i diversi Lord Silvertree non si erano preoccupati eccessivamente delle file sempre più scarse di ladri tanto idioti da cercare di derubare una successione di baroni noti per la loro crudeltà, per la tratta degli schiavi e per l'amore per la tortura. E pareva che l'ultimo virgulto di quell'albero genealogico, il Barone Faerod, non fosse più vigile dei suoi predecessori.

«Bene, il gioco è fatto. Adesso quello stolto è perduto», disse a se stesso Craer, con silenzioso sarcasmo, passando le dita sulle mura di pietra per asciugarle fino a quando ritenne che lo fossero a sufficienza, poi si protese a cercare i primi appigli.

Il palazzo si trovava da qualche parte sul lato opposto dell'isola, insieme a una barca fluviale dei Silvertree all'ancora non lontano dalle sue mura; barca che, secondo i pettegolezzi locali, era residenza di irrequieti soldati di Silvertree, che stazionavano là per intercettare qualsiasi tentativo da parte dei nemici del barone di usare il suo traghetto.

C'era da sperare che nulla e nessuno sorvegliasse quel tratto di mura, là dove il molo era stato rimosso e due uomini disperati si stavano inerpicando su per i bastioni.

«Disperati o soltanto stolti», grugnì Craer rendendosi conto di aver parlato ad alta voce soltanto quando sentì Hawkril rispondergli dal basso.

«Accetta la realtà di fatto, Dita Lunghe: tu sei disperato, mentre *io* sono soltanto stolto. D'accordo?».

Craer sorrise nel buio e continuò ad arrampicarsi senza rispondere. Salire era facile, troppo facile, come gli stavano urlando antichi istinti radicati, e ormai erano già quasi arrivati alla merlatura che sovrastava il muro. Finora non aveva visto né udito nulla che indicasse la presenza di sentinelle, ma...

Sforzandosi di non fare il minimo rumore, e tendendo l'orecchio a cogliere perfino il lieve sibilo che un'arma avrebbe potuto produrre nel fendere l'aria, il procacciatore si issò sul tratto di pietra liscia costellata di escrementi di uccelli, gradito segno di trascuratezza, che si allargava fra due merli. Lassù, il muro era spesso e non mostrava la minima traccia di consunzione dovuta all'azione degli elementi. Non ne mostrava la minima traccia?

Con i capelli che gli si rizzavano sulla nuca, Craer sciolse i lacci che trattenevano nel fodero due delle sue daghe; deglutendo a fatica, strisciò quindi più avanti per far posto all'armaragor, che gli stava battendo con impazienza sulla gamba, desideroso di mettersi al sicuro dal pericolo di una letale caduta nelle fredde acque del fiume, in attesa sotto di lui.

In entrambe le direzioni, una semplice passerella priva di ringhiera correva lungo il lato interno delle mura fin dove riusciva ad arrivare lo sguardo, senza scale, torri o piattaforme che ne interrompessero il percorso; essa appariva deserta, con i soli alberi che si paravano in folte file davanti a loro, e si trovava a una distanza dal suolo pari forse alla statura di tre uomini. A prima vista, non pareva dotata di trappole o di botole, ma in realtà gran parte del suo percorso si perdeva nell'oscurità.

Alcuni incantesimi emettevano un fievole suono acuto, una sorta di incessante lamento prodotto dalla magia attiva, ma là non si sentiva nessun suono del genere; gli alberi, peraltro, erano stati potati in modo da evitare che rami troppo ambiziosi potessero crescere fino a sovrastare la passerella. Accigliato, Craer lasciò scorrere lo sguardo su e giù lungo la curva deserta delle mura, ma non riuscì a scorgere nulla che non andasse; dietro di sé, poteva percepire, più che sentire, il respiro pesante di Hawkril che gli alitava sulle spalle. Eppure c'era *qualcosa* che non andava...

Protendendosi all'indietro, batté deliberatamente due volte sul braccio dell'armaragor, il segnale in uso presso le truppe di Blackgult per avvisare di attendere in silenzio fino a nuovo ordine, poi cominciò ad avanzare tenendosi basso e procedendo con infinita cautela, un centimetro per volta, cercando con lo sguardo un cavo teso che, se urtato, potesse far scaturire la morte dal vicino, scuro fogliame. Però non trovò nulla.

Sciolti i lacci che assicuravano la spada corta dalla lama sottile, Craer la protese davanti a sé e l'agitò tutt'intorno; la lama era nera e aveva una finitura opaca, ma il grasso usato per evitare che arrugginisse brillava sotto i primi raggi della luna sorgente. Non accadde però nulla, neppure quando lui toccò il suolo della passerella e premette con forza. Sospirando, scrollò le spalle e prese a scendere, pur avendo la certezza che quello si sarebbe rivelato un errore.

In effetti lo era, ma ormai Hawkril lo aveva raggiunto quando lui sentì qualcosa sfiorargli la gamba e si ritrasse di scatto con un rumore di cuoio che si lacerava. Guardando in basso, si trovò a fissare un braccio all'apparenza umano che era scaturito dalla pietra per afferrarlo; poco più oltre, un secondo si stava protendendo verso Hawkril, e così pure un terzo!

«Attento!» ringhiò, allontanando da sé l'armaragor con una spinta, la pelle che gli si accapponava alla vista della foresta di dita che stava emergendo progressivamente dalla pietra. «Salta!» sibilò. «Dobbiamo andare via di qui, prima che...».

Crudeli dita di pietra si protesero ad afferrarli da ogni parte.

«Corna!» imprecò Hawkril, vibrando con la spada da guerra un colpo a cui impresse tutta la potenza della sua massa fisica. Craer sentì un rumore di pietra infranta e un ticchettare di schegge che cadevano e rimbalzavano tutt'intorno al maestro d'armi, un istante prima di chinarsi lui stesso a martellare con il pomo della propria spada le mani di pietra che gli stavano stringendo le caviglie con tanta forza da stritolarle.

«Scendi dal muro!» ringhiò in direzione di Hawkril, torcendo e pestando i piedi nell'allontanare a forza di colpi le insistenti dita di pietra.

Sentì l'armaragor emettere un grugnito nel compiere un notevole sforzo di qualche tipo, poi qualcosa gli colpì la gamba con tanta forza da intorpidirla e lui avvertì un senso di umido all'interno dello stivale, appena prima di ritrovarsi d'un tratto libero. Ruotando su se stesso si lanciò lontano e nel vuoto, ritraendo le ginocchia per atterrare su quello che sperava fosse un terreno uniforme e non uno strato di pali appuntiti o le fauci in attesa di qualche bestia da guardia.

I suoi talloni incontrarono uno strato di terriccio morbido e di foglie che cedette sotto il suo peso, poi si trovò a rotolare disperatamente per togliersi di mezzo quando un armaragor completamente sbilanciato precipitò dall'alto agitando le braccia e quasi rovinandogli addosso. Il procacciatore avvertì un altro colpo alla gamba, poi scese il silenzio e lui trasse un profondo respiro, balzando in piedi e assestando uno strattone ad Hawkril.

«Può esserci un incantesimo di allarme! Vieni via!» disse.

L'armaragor gli rispose con un gemito seguito da un'imprecazione; mentre rotolava su se stesso per rimettersi in piedi quasi con riluttanza, quello che restava di un cespuglio spinoso carico di bacche gli cadde dalla schiena e dalle spalle. Abbassando lo sguardo, Hawkril constatò di aver schiacciato completamente la pianta, qualsiasi cosa fosse stata, ed emerse con mosse alquanto rigide dalla sua devastazione per portarsi su quello che sembrava un sentiero coperto di muschio. Più avanti, il giardino era un labirinto di tronchi tinti d'argento dalla luna, inframezzati da aiuole di fiori e cespugli che s'intravedevano appena, il tutto attraversato da sentieri tortuosi che si snodavano su quella che sembrava una successione di collinette.

Craer era già di qualche passo più avanti lungo il sentiero, rannicchiato

su se stesso e intento a sbirciarsi intorno mentre s'infilava un paio di morbidi (e fradici) guanti di cuoio.

«Dicono che qui il barone vada a caccia di cervi», mormorò, «e che sua figlia passeggi oziosamente in giardini fioriti che si devono probabilmente trovare da *quella* parte».

Senza aggiungere altro, si avviò nella direzione che aveva indicato, correndo ripiegato su se stesso con andatura zoppicante. Ignorando il proprio assortimento di indolenzimenti, Hawkril si lanciò al suo inseguimento con passo pesante.

«Se sta passeggiando in giardino in questo momento, al buio, non sarà certo per scopi oziosi», borbottò, «a meno che non sia molto meno sana di mente della maggior parte di noi».

Nessuno dei due intrusi vide il muro alle loro spalle ondeggiare e gonfiarsi, simile in tutto e per tutto a un budino che venisse mescolato energicamente e non a un insieme di vecchie pietre massicce.

Poi uno dei merli crollò improvvisamente e parve *fluire* attraverso la passerella e verso il basso invece di sbattere contro di essa e di infrangersi. Quando raggiunse l'aiuola devastata su cui erano atterrati i due uomini, il pezzo di pietra si arrestò e la sua forma si assottigliò. Allorché riprese a muoversi, lo fece camminando come un uomo: adesso il suo aspetto era quello di un possente cavaliere in armatura completa, con la visiera abbassata e la lama di pietra sollevata per uccidere, la mano libera rivestita da un massiccio guanto da guerra irto di punte.

Il cavaliere di pietra si mosse con passo rigido, quasi non fosse stato del tutto certo di ciò che lo circondava, ma il suo percorso risultò chiaro: stava seguendo i due intrusi, con la spada levata e pronta a uccidere.

Hawkril protese la testa in avanti, ascoltando con attenzione. In lontananza, nella direzione da cui erano giunti, era possibile sentire deboli crepitii di fogliame smosso, un suono che lo indusse ad accigliarsi.

«Cani?» si chiese, in tono perplesso. «No, è qualcosa che si muove più lentamente...»

«Vieni», lo incitò Craer, continuando a correre. In effetti *stava* zoppicando, e il suo sorriso era teso e privo di divertimento. «Senza dubbio scopriremo anche troppo presto di cosa si tratti». Dopo pochi passi, cambiò direzione, esclamando: «Un giardino geometrico!».

«Da quando in qua hai questa improvvisa passione per i fiori?» ringhiò Hawkril. «Senza dubbio è un po' troppo buio per ammirare boccioli!».

«Se di tanto in tanto Lady Embra passeggia oziosamente nei giardini fioriti», ribatté il procacciatore, lanciandogli un'occhiata di compatimento per il suo scarso intelletto, «i suddetti giardini fioriti devono di conseguenza essere liberi da sentinelle o bestie da guardia. Sei riuscito a ficcarti quest'idea in quella testa dura, Spilungone?».

I fruscii e gli schianti si stavano facendo sempre più vicini.

«Ci sto arrivando», ribatté asciutto Hawkril, e si unì all'ansimante procacciatore in un'ultima corsa verso i fiori e gli spazi aperti rischiarati dalla luce lunare. Adesso la luna era molto luminosa, e il tratto di terreno aperto davanti a loro splendeva come una fila di spade rischiarate da candele nella bottega di un armaiolo. Su quello sfondo si levava una massa scura: un dragone alato a due zampe in posa rampante, lo spaventoso becco proteso a colpire e lo sguardo scintillante appuntato su di loro.

«Graul», annaspò Hawkril, senza fiato per la prima volta. «Cos'è questa, amico Craer, la tua serata della corsa incontro alla morte?».

«Cosa?».

«Laggiù... guarda! Il dragone alato!».

«È una statua, testa di legno... vedi? Ce n'è un altro là, e...»

«In questo posto, con ogni probabilità sono tutti draghi veri, trasformati in statue dalla magia finché non cercheremo di oltrepassarli», protestò Hawkril.

«Vuoi essere un avventuriero, ragazzo, e usare quella spada?» chiese Craer, beffardo.

L'armaragor notò però che, mentre correvano, il procacciatore provvide a estrarre dal guanto il cavo per strangolare, lasciandolo pendere dalla mano pronto all'uso, e si accorse anche che la punta della spada corta che stringeva nell'altra mano non accennò mai ad abbassarsi verso il fodero.

Le radure del giardino erano adorabili sotto la luce della luna, al punto che era un peccato che qualcosa li stesse inseguendo e che non potessero indugiare neppure per dare una sola occhiata a ogni aiuola che oltrepassavano. Più avanti, la luce argentea sfiorava le balconate di pietra e si rifletteva sulle finestre...

Finestre che un istante più tardi furono nascoste alla vista da qualcosa di grosso, peloso e silenzioso che spiccò un balzo nell'aria con le fauci spalancate!

«*Corna!*» imprecò Hawkril, protendendo con decisione la spada verso la cosa che gli stava saettando accanto. «È un lupo!».

La sua lama d'acciaio centrò in pieno la forma protesa nel balzo, lace-

randone le costole con un violento impatto che fece spruzzare sangue ovunque e per poco non gli strappò l'arma di mano. Il lupo non emise alcun verso di rabbia o di dolore: il solo suono che emise fu lo schioccare delle fauci mentre si lanciava su Craer e lo proiettava all'indietro, cercando ferocemente di addentargli la faccia.

Soffocando un'imprecazione, l'armaragor calò la spada sulla testa del lupo, le cui fauci erano intrappolate nel laccio per strangolare di Craer, che questi aveva prontamente teso fra le mani per impedire alla belva di arrivargli alla gola. Finora la bestia aveva ignorato la lunga ferita irregolare che la lama di Hawkril le aveva aperto nel fianco, e da cui stava scaturendo un copioso fiotto di sangue, ma non poté ignorare i colpi che quasi le recisero la testa dal collo.

Craer prese a emettere umidi versi soffocati sotto tutto quel sangue, e Hawkril si chinò per togliergli di dosso il lupo...

Un improvviso colpo alle costole gli tolse il respiro con una devastante sensazione di gelo e di calore al tempo stesso; incapace di trattenersi, Hawkril lanciò un grido nel crollare al suolo, agitando vanamente la spada nell'aria. C'era un secondo lupo.

Il sangue continuava a sgorgare dalle fauci e dalla gola squarciata dell'animale che sovrastava Craer, quasi annegandolo in una calda marea accecante; sputando e tossendo, il procacciatore cercò di respirare, colpendo la testa inerte con il gomito nel tentativo di scivolare via da sotto la pesante carcassa. Quella doveva essere una coppia dei leggendari lupi grigi, che non emettevano mai il minimo suono nell'abbattere le prede. O almeno, si augurava che ce ne fosse una coppia soltanto.

Hawkril stava annaspando per il dolore, un suono quasi soffocato da orribili rumori di zanne che rosicchiavano qualcosa. Craer prese a dibattersi disperatamente per rotolare via da sotto il peso umido e inerte che lo bloccava. Doveva arrivare in tempo ad aiutare l'amico.

Poi si trovò libero! Rotolando, si alzò in piedi e subito barcollò, crollando in ginocchio, quando il terreno tremò e qualcosa di enorme e di scuro coprì la luce della luna. Quella massa incombette sulle sagome impegnate nella lotta di Hawkril e del lupo, che ora stavano rotolando e scalciando, poi una massiccia spada di pietra si sollevò pesantemente (per i Tre, un cavaliere di pietra!) e calò verso il basso con tanta forza da strappare scintille dalle pietre ornamentali inserite fra le piante di fiori. Hawkril si era trovato a una spanna dalla traiettoria della lama, ma il lupo che lo aveva aggredito si stava ora accasciando al suolo, troncato di netto in due.

Schivando la spada di pietra che già tornava a sollevarsi, Craer intanto aveva raggiunto di corsa l'amico gemente e si sforzava per farlo rialzare.

«Su! Tirati su e *corri*!» annaspò. «Corri, spadaccino testa di legno!».

Hawkril si issò in piedi barcollando, emise una specie di singhiozzo e uscì incespicando dall'aiuola per poi mettersi a correre con passo pesante e incerto, il procacciatore che gli correva accanto, tirandolo e incitandolo.

«Avanti, coraggio, spicciati, *forza*!».

Guardandosi alle spalle in direzione del guardiano di pietra che li stava inseguendo, Craer lo vide avanzare verso di loro a grandi passi, la spada levata, gli occhi di pietra vacui e fissi: se si sbagliava in merito alla magia che lo animava, la sua vita e quella di Hawkril Anharu promettevano di concludersi entro breve tempo. Adesso l'aperta distesa dei giardini rischiarati dalla luna era proprio davanti a loro e presto avrebbe saputo se aveva ragione.

Era mai abbastanza presto per morire?

Il terreno tremò sotto i loro piedi disperati: il cavaliere di pietra stava guadagnando terreno. Però ancora uno o due passi e...

Ansimando, emersero sotto la luce della luna, con le foglie lacere di un ultimo cespuglio che si agitavano intorno a loro e una tranquilla fontana che gorgogliava poco più avanti. Imprecando, Craer afferrò Hawkril per un braccio quando questi barcollò da un lato, poi si arrischiò a guardarsi alle spalle, giusto in tempo per vedere il cavaliere che usciva a sua volta allo scoperto.

Esso non s'immobilizzo, com'era stata sua speranza. Di lì a poco sarebbero stati abbastanza vicini al palazzo perché perfino le cameriere addormentate potessero sentire il pesante incedere del guardiano, e allora non avrebbe più avuto importanza se ad abbatterli fosse stata quella massiccia spada di pietra, o se fossero morti sotto le spade delle guardie o per gli incantesimi dei maghi.

La morte era sempre morte.

«E neppure un abito per tutto questo disturbo», borbottò, mentre il cavaliere di pietra incombeva su di loro e sollevava la lama, senza badare ai rami che oscillavano e si spezzavano. «Hawkril», sibilò poi, «laggiù c'è una statua! Portati dietro di essa e usala come scudo!».

L'armaragor sollevò il volto teso per la sofferenza e annuì.

«E tu?» chiese.

«Lavorerò di astuzia», ribatté Craer, e fu ricompensato da un pallido accenno di sorriso, che però svanì quando il tonante impatto della spada di

pietra si trasformò nel sinistro stridio prodotto dall'attrito tra la spada e una pavimentazione ornamentale, anch'essa in pietra, probabilmente una lapide tombale che ora si dissolveva in un mare di frammenti.

Le schegge della pavimentazione saettarono intorno alle gambe del barcollante armaragor che, pur continuando a incespicare, si lanciò in una corsa, e per poco non decapitarono il procacciatore, che si era disperatamente tuffato di lato. Craer rotolò, sputando terra ed erba, e si rialzò in piedi in tempo per vedere il cavaliere di pietra che lo incalzava da vicino con paziente costanza.

Per accertarsi che esso non inseguisse ancora Hawkril, il procacciatore si allontanò progressivamente dalla statua che aveva visto poco prima, raffigurante un qualche Lord Silvertree che agitava la spada verso le stelle per far impennare lo stallone su cui montava, una posa che, a giudicare dalle apparenze, pareva fare una notevole impressione su tutti gli uccelli incontinenti dell'isola. La faccia di pietra non si girò mai a guardarlo, gli occhi del colosso rimasero vacui, ma le sue spalle si girarono nella direzione in cui si trovava il procacciatore che detestava essere chiamato Dita Lunghe, e la sua spada tornò a levarsi per colpire.

Quindi si trattava di un incantesimo di ricerca, e non di qualche mago sveglio in una stanza del castello e intento a dirigere il cavaliere perché colpisse in un determinato modo. Poteva rendere grazie ai Tre almeno per quel piccolo favore!

Craer trattenne il respiro, guardando il cavaliere incombere su di lui, poi lanciò un'altra occhiata alla statua. Sì, era abbastanza alta, e Hawkril era al sicuro dietro di essa, il respiro tanto affannoso da poter essere sentito da dove lui si trovava.

«Avanti, vieni», mormorò. «Abbatti l'eroe».

La lama del cavaliere di pietra si alzò e tornò a ricadere. Non era necessario che i suoi movimenti fossero veloci, se il nemico non poteva fuggire, e un solo colpo di quella spada di pietra, grossa e pesante quanto un cavallo, avrebbe ucciso perfino una persona massiccia quanto Hawkril, e probabilmente avrebbe ridotto Craer Delnbone a una poltiglia insanguinata che non sarebbe neppure valsa la pena di seppellire.

La spada calò sibilando, e Craer spiccò un balzo per salvarsi la vita.

Il terreno tremò alle sue spalle, molto vicino a lui, poi si trovò a correre attraverso il giardino rischiarato dalla luna, precipitandosi attraverso il prato ben curato come se avesse avuto altri lupi alle calcagna.

E forse c'erano davvero, in qualche distante radura del giardino, ma

quella era una preoccupazione da riservare a un momento successivo, perché per adesso aveva problemi sufficienti a tenerlo impegnato. Il procacciatore s'inerpicò su per la statua, con le mani umide che scivolavano fin troppo spesso, e ringraziò i Tre per il fatto che gli scultori prediligessero code fluenti e selle ad alto schienale che offrivano facili appigli agli scalatori disperati. Nel raggiungere la testa del cavallo vide Hawkril sbirciare verso di lui, poi rimosse con un calcio un nido d'uccello dalla bocca dello stallone e proprio allora vide il cavaliere di pietra calare su di lui.

La sua spada si stava sollevando, la testa si stava inclinando all'indietro come se esso avesse potuto vederlo. Se non avessero trovato il modo di decapitarlo, probabilmente per loro sarebbe stata la fine, a meno che Craer non fosse riuscito in qualche modo a farlo crollare sulla statua. Alzandosi in piedi sul suo trespolo improvvisato, attese in preda alla tensione, consapevole che avrebbe avuto una sola occasione di spiccare il salto.

La spada ruotò in un fendente che si abbatté echeggiante contro la spada della statua, con un impatto che fece girare leggermente il cavaliere, e la sua traiettoria mancò Craer di pochi centimetri. Lui la lasciò passare oltre, poi eseguì un balzo che lo mandò ad atterrare quasi con delicatezza sulla spalla del cavaliere, da dove gli artigliò la testa.

No, lì non c'erano giunture, nessun punto debole. Il colosso sembrava vivo al punto che avrebbe potuto essere un uomo vero, era vivo e di solida pietra, e lui sarebbe morto in quel preciso momento, dato che la spada di pietra stava ruotando all'indietro per spazzarlo via dalla testa del cavaliere.

All'ultimo istante, Craer si spostò sul lato opposto della testa e si lasciò cadere, rimanendo appeso solo per le dita: la spada si abbatté con violenza sul cavaliere stesso, e a Craer parve che il mondo intero tremasse.

Brevi bagliori simili a lampi gli crepitarono fra le dita, correndo lungo la curvatura della pietra, e il procacciatore perse la presa, pervaso da un'ondata di sofferenza che gli si diffuse veloce in tutto il corpo e gli impedì perfino di gridare mentre cadeva e rimbalzava sull'erba umida. Molto più in alto, sopra di lui, la massa scura del cavaliere oscillò, nascondendo la luna, poi cominciò a crollare in una massa scura e incombente a cui Craer comprese di non potersi sottrarre.

Un braccio robusto lo afferrò per un gomito e lo scagliò in un'aiuola fiorita.

«Non riesci proprio a stare fuori dai g...» ringhiò Hawkril, prima che cominciasse una serie di profondi schianti che fecero tremare il terreno e soffocarono qualsiasi altra cosa il maestro d'armi stesse cercando di dire.

La caduta del cavaliere proiettò Hawkril in aria, e alla luce della luna Craer vide l'amico inarcarsi in un silenzioso gesto di agonia prima di essere inghiottito da un'altra parte dell'aiuola.

Poi i pesanti pezzi di pietra smisero infine di rotolare, e scese il silenzio.

Craer si sollevò in posizione accoccolata, pieno di tensione, lo sguardo fisso sui pezzi del cavaliere, e dal momento che le sue parti non accennavano più a muoversi ancora esalò il respiro in un silenzioso ringraziamento, sbirciandosi intorno alla ricerca di lupi lanciati all'attacco, di figure in armatura o di altri guardiani, senza però trovare nulla.

«Hawk, è distrutto», sibilò. «Quanto sono gravi le tue ferite?».

«Ti sembro forse un maestro guaritore? Per le corna, come faccio a saperlo?» ringhiò l'armaragor, da un punto non molto lontano. «Le costole... sono rotte. Tutto... aperto e umido...»

Craer attraversò l'aiuola per allontanare il braccio di Hawkril dal fianco e dare un'occhiata alle sue ferite, ma l'armaragor se lo scrollò di dosso, sussultando e annaspando, poi si alzò in piedi e si avviò barcollando attraverso il prato, verso la fontana.

Per un momento, il procacciatore fissò con espressione accigliata la schiena del guerriero ferito, poi si sedette lentamente sull'erba liscia e si sfilò lo stivale sinistro. Esso conteneva quasi la stessa quantità di acqua che c'era stata in quello di Hawkril, ma oltre all'acqua c'era anche un'altra cosa: una piatta fiala di vetro che Craer tirò fuori e tenne in mano per un momento, quasi fosse stato riluttante a separarsene; senza neppure rimettersi lo stivale, l'istante successivo balzò in piedi e andò a offrire la fiala allo spadaccino.

Accasciandosi a sedere sul bordo di pietra della fontana, Hawkril inghiottì la pozione risanante senza domande o esitazioni, poi Craer lo sorresse saldamente per un braccio mentre lui veniva assalito dalla breve, abituale crisi di convulsioni.

Quando fu passata, Hawkril sollevò lo sguardo, il volto libero dalla contrazione indotta dal dolore.

«Ti ringrazio», mormorò. «Ho un grosso debito con te, Craer».

«Vorrà dire che domattina ci sposeremo», scherzò il procacciatore, entrando nella fontana.

L'acqua era fredda e la pietra sotto i suoi stivali viscida per lo strato di alghe, ma doveva ripulirsi dal sangue di lupo perché altrimenti in tutta la valle non ci sarebbe stato un solo cane, anche cieco, che non sarebbe stato in grado di ritrovare il suo odore.

Mentre Craer si immergeva nell'acqua, guardando gli scuri filamenti di sangue che si allontanavano da lui, Hawkril imitò il suo esempio e, pur ringhiando per l'impatto gelido dell'acqua, vi si immerse come aveva fatto il procacciatore, sussultando quando essa gli lambì il fianco devastato. Per un momento, se lo tastò con cautela, poi sollevò lo sguardo.

«Allora, vogliamo continuare?» chiese. «Ormai deve essere sveglia ad attenderci, a meno che non sia sorda».

Craer increspò le labbra in un sorriso privo di divertimento e lo precedette attraverso un'immota, splendida successione di sentieri, prati, pergolati e graziosi ponticelli arcuati che sovrastavano alcune polle. Il tragitto risultò sorprendentemente lungo: se la Dama dei Gioielli poteva contare soltanto sul suo udito e non sulla magia per essere messa in allarme, era possibile che Hawkril si sbagliasse, e che entrambi potessero forse sopravvivere abbastanza a lungo da vedere un altro mattino. Al di là di questo, il procacciatore non era disposto a fare scommesse di sorta.

La sporgenza più occidentale del castello si stendeva in lontananza lungo le mura fino a scomparire alla vista: una serie di torri, di contrafforti e di balconate che somigliavano in tutto e per tutto a una qualche bestia di pietra dalle molteplici zampe che giacesse al suolo addormentata. Davanti a essi, tuttavia, la cupa pietra grigia si proiettava nello spazio in un terzetto di sottili ponti sospesi, passaggi coperti e dotati di finestre che portavano alla Torretta della Dama, costruita in pietra color avorio per ospitare le numerose mogli di un Lord Silvertree da tempo defunto e che, così si diceva, era adesso la dimora della Dama dei Gioielli.

Le balconate e le finestre ad arco che avevano visto da lontano erano, ovviamente, più ampie di quanto avessero pensato, ma i due intrusi raggiunsero finalmente la loro ombra e rimasero a lungo immobili, guardandosi intorno e tendendo l'orecchio per cogliere eventuali segni della presenza di sentinelle o di qualcuno che si fosse svegliato. Solo nelle storie dei bardi accadeva che i maghi avessero tanta magia da sprecare da erigere notte dopo notte incantesimi di protezione e di sorveglianza, ma, come diceva il vecchio detto, ne bastava uno soltanto.

Gettando indietro il capo, Craer trasse un profondo, silenzioso respiro, poi scrollò le spalle e agitò le dita per rilassare i muscoli. Subito dopo affondò le mani nella cintura, si sollevò fino alle ascelle la tunica fradicia e cominciò a srotolarsi da intorno al costato quella che sembrava una sorta di armatura a coste e che era invece una lunga e scura corda cerata; essa si arrotolò ai suoi piedi una spira dopo l'altra, con un fruscio appena percepibi-

le. Sotto lo sguardo di Hawkril, il procacciatore si sistemò i guanti di cuoio e cominciò a inerpicarsi su per il muro con la flemmatica disinvoltura di un maestro scalatore, scegliendo una colonna scanalata che saliva accanto a tre file di balconate. Muovendosi come una lenta ombra, silenzioso quanto il respiro trattenuto di Hawkril, oltrepassò la prima balconata e poi anche la seconda, arrestandosi sulla terza; dopo un paio di istanti la corda venne agitata leggermente, e quel segnale comunicò all'armaragor di cominciare ad arrampicarsi.

Piantando saldamente gli stivali contro la pietra scanalata, Hawkril si avvolse un tratto di corda intorno al braccio e si issò verso le stelle con cupa determinazione.

Il tragitto fino alla terza balconata era lungo, e Hawkril aveva il respiro affannoso quando infine si rannicchiò accanto a Craer, battendogli sul braccio un colpetto con due dita per segnalargli che era pronto a procedere.

«Non mi piace l'aspetto di tutte queste porte», sussurrò il procacciatore, accostandogli la bocca all'orecchio. «Un semplice insieme di corde e campanelli basterebbe come allarme notturno, senza bisogno di usare incantesimi».

Hawkril guardò la fila di porte della balconata: esse erano poco più che pannelli di vetro inseriti in eleganti cornici di metallo, con le tende chiuse al di là di essi che formavano una continua parete scura, nascondendo alla vista i tesori, o le guardie, che si potevano celare all'interno.

«Sei tu il procacciatore», mormorò, scrollando le spalle. «Da che parte entriamo, allora?».

Craer indicò una piccola finestra sprangata posta lungo il muro, piuttosto in fuori al di sopra di una parete liscia e verticale.

Hawkril levò gli occhi al cielo, poi sorrise e protese la mano in un gesto d'invito a procedere. Il ladro si spostò lungo la balconata come un'ombra. Tenendosi piegato su se stesso per rimanere al di sotto del parapetto, si spostò senza esitazione lungo il muro, trovando appigli con un'incredibile facilità e muovendosi in un silenzio quasi irreale.

Tenendosi aggrappato al muro con la punta delle dita, Craer si protese verso le imposte, tirando con delicatezza prima una e poi l'altra, solo per scoprire che erano entrambe sprangate saldamente. Dopo aver guardato in basso per la prima volta, per verificare cosa ci fosse sotto di lui, allungò la mano verso la sommità delle imposte, vi si aggrappò e spostò gradualmente su di esse il proprio peso.

Se non avesse teso apposta l'orecchio per cogliere il tenue gemito di pro-

testa del legno e dei cardini, Hawkril non lo avrebbe mai sentito. Il procacciatore rimase per un momento appeso alla finestra come un ragno paziente, poi estrasse un coltello da un fodero affibbiato all'avambraccio, e Hawkril lo vide insinuarne la lama nella fessura presente alla congiunzione delle imposte e farla scorrere con mosse lente e attente in modo da sollevare il gancio che le teneva bloccate dall'interno; subito dopo l'anta a cui Craer era aggrappato si spalancò sotto il suo peso, avviata a un rumoroso impatto contro la parete.

Nel corso del breve tragitto il procacciatore però si spostò in modo da assorbire con le proprie spalle l'impatto contro la pietra. Sia il suo corpo sia l'imposta tremarono all'unisono, il tutto in un silenzio irreale, e Hawkril vide Craer contrarre la bocca in una smorfia di dolore prima di sollevare le gambe verso l'alto e di svanire all'interno della torre.

In una lacera e devastata aiuola di fiori esposta in pieno alla fredda luce lunare, una pietra più grossa di un uomo fu scossa da un tremito e prese a rotolare lentamente.

Non c'era nessuno che la spingesse, nessun mostro stava facendo pressione dal basso per squarciare la terra e spostare la pietra, ma nonostante questo essa si stava muovendo in un silenzio spettrale.

Il suo moto la portò fuori dall'aiuola e la mandò a sbattere contro un'altra pietra a cui era stata attaccata non molto tempo prima e che aveva la forma di una enorme mano umana.

Sollevandosi sulla punta delle dita come un gigantesco ragno grosso quanto un cane, quella mano si spostò con esitazione attraverso le zone d'ombra fino a toccare la fila di sassi infranti che avevano formato il suo braccio. Essi tremarono e si unirono, ticchettando come bocce colpite da un giocatore che si urtassero a vicenda in una lunga linea oscillante.

Quella linea tremò, sussultò e di colpo si sollevò nell'aria, la mano che la sovrastava protesa a sondare il cielo rischiarato dalla luna come la testa di un goffo serpente. Il braccio oscillò in posizione eretta sopra uno strano tumulo di pietre sbilanciate, poi scese come un falco in picchiata e calò sulla pietra che era rotolata inizialmente fuori dall'aiuola. Una breve raffica di scintille saettanti si estese da una pietra all'altra, e di colpo ovunque frammenti di roccia si spostavano e si muovevano, sotto la luce lunare e nell'ombra, rotolando gli uni verso gli altri con stridii sepolcrali. Una testa crollata si assestò sulle spalle, una spada caduta si sollevò e il cavaliere di pietra alzò il capo, tornando a issarsi in piedi sotto la luce della luna. Come

una bestia che cercasse una traccia, esso rimase fermo, girando appena la testa di qua e di là, alla ricerca di qualcosa che non era riuscito a uccidere.

Non c'erano lampade accese, ma Craer riuscì a vederci quanto bastava per determinare che davanti a lui c'era un tavolo e che si trovava in una camera lunga e stretta, le cui pareti si aprivano tutte in arcate chiuse da tende. Rocchetti di filo erano disposti su alcuni scaffali alla sua sinistra, alcune forbici erano appese a un pannello a parete sulla destra, il che significava che quella doveva essere una stanza da cucito e messa a modello, e che la forma che s'intravedeva dall'altra parte della camera non era una guardia, ma un manichino di legno da sarta.

Benissimo. Un delicato aroma speziato dovuto a una mescolanza di profumi gli stava già indicando che era entrato nell'appartamento di una dama di nobile lignaggio. Per un po' rimase appollaiato sul davanzale, intento ad ascoltare, a guardare e a dedurre, finché non ebbe deciso com'era meglio procedere. Per prima cosa doveva scendere a terra senza far rumore, poi doveva richiudersi le imposte alle spalle.

Craer rimase acquattato nell'ombra accanto al tavolo per un'altra silenziosa eternità, con l'orecchio teso, poi sgusciò come un gatto verso una delle arcate, separando i tendaggi con il coltello e sbirciando al di là di essi. Ah, la sua supposizione era stata esatta: davanti a lui c'era uno spogliatoio, e che spogliatoio!

Alcuni lucernari posti al di sopra dei tendaggi lasciavano penetrare in qualche misura la luce lunare nella camera che stava esaminando e il suo chiarore bianco-azzurrognolo gli permise di distinguere un basso guardaroba di fine fattura sulla cui superficie era disposta una serie di teste di legno, ciascuna delle quali reggeva tiare scintillanti, lucenti orecchini o maschere di metallo finemente cesellate. Ganci fissati alle pareti o a catene che pendevano dal soffitto reggevano tutti degli abiti: decine, no, centinaia di indumenti eleganti e vivaci, tutti luccicanti del freddo fuoco delle gemme!

Cascate di pietre preziose, incastonate a gruppi, in file e a spirale, alcune grosse quanto un pollice, altre ancora più grandi, e mai una pietra sola o anche due o tre... c'erano zeloster e blackamaral, e perfino una spilla a forma di stella grande quanto la sua mano e adorna di alcune gemme fra le più rare: quelle lucenti pietre preziose a forma di lacrima e dei colori dell'arcobaleno note come scarmareen. Per le corna della Signora, quante ricchezze! Più di quante avrebbe mai osato sognare che potessero esistere

in tutta Aglirta o perfino in tutto Asmarand! Però non doveva indugiare oltre a contemplarle, doveva prendere tutto il possibile e fuggire, prima che qualcosa o qualcuno si destasse e decretasse la sua fine.

Afferrata una manciata di abiti, se li avvolse intorno al braccio e si girò con infinita cautela, attento a non produrre nessun rumore che potesse attirare...

Un fuoco azzurro scaturì senza preavviso dall'oscurità, il fuoco di un incantesimo che si abbatté su di lui, bruciando e trapassando, e che lo spinse attraverso la stanza in una barcollante e sussultante danza di pura agonia.

Avviluppato dalle scariche di energia, il procacciatore passò barcollando in mezzo a una fila di abiti e varcò un'altra soglia chiusa da tendaggi al di là di essi, arrivando nella camera al cui esterno doveva essere nascosto Hawkril. Singhiozzando, Craer fece appello alle ultime forze che gli rimanevano e si lanciò in mezzo ai tendaggi, aggrappandosi a essi in modo da trascinarli a terra con sé.

Hawkril scattò in piedi, la spada in pugno, e fissò a bocca aperta attraverso il vetro l'amico che si contorceva e strisciava, avviluppato da quella luce tremolante che lo stava uccidendo. Ringhiando, calò con tutte le sue forze la spada contro la porta della balconata, spiccando addirittura un balzo da terra per sfruttare tutta la propria forza nel vibrare il colpo.

Il vetro tintinnò e stridette nel ridursi in frantumi, una serie di incantesimi di protezione s'infranse in un sussurro di fumo argenteo e in volute di polvere scintillante, poi l'armaragor si lanciò alla carica attraverso quella devastazione, facendo irruzione nella camera e afferrando il procacciatore in preda alle convulsioni.

Questa volta, il colore delle scariche di energia risultò fra l'argento e il verde. Esse investirono il maestro d'armi come un ariete, sollevandolo da terra e mandandolo a sbattere contro una parete, mentre il procacciatore veniva fatto vorticare sulla sua scia come una foglia fino a rotolare contro le pietre accanto a lui, inchiodato contro di esse da quella forza ribollente, impotente e senza fiato quanto Hawkril.

Lo sguardo di Craer si appuntò sulla fonte di quelle scariche di energia, che si trovava ancora a una stanza di distanza ma stava avanzando verso di loro terribile quanto qualsiasi barone infuriato: alta e minacciosa, stava procedendo verso di loro in camicia da notte, con le luci magiche evocate dai suoi poteri che scintillavano e vorticavano tutt'intorno a lei. A quanto pareva, la Dama dei Gioielli era una potente maga.

I grigi picchi massicci noti con il nome di Zanne del Vento si paravano come uno scudo fra la Valle Sinuosa e la furia dei venti invernali che imperversavano nel nord sulle pianure di Dalondblas, ammucchiando la neve in cumuli alti quanto le torri di un castello.

L'inverno nelle Zanne del Vento significava bufere di nebbia e neve che ululavano nei burroni e sopra la scintillante carcassa ghiacciata di qualche pecora di montagna, ma d'estate pesanti carretti scendevano scricchiolando dalle cave e attraversavano la prospera Baronia di Loushoond, il cui grasso Tersept amante del vino fissava con pallidi occhi acquosi chiunque si lamentasse della presenza di briganti e mandava i suoi armaragor in armatura dorata a cavalcare lungo le strade in un'esibizione di sfarzo inutile. Al di sopra delle cave si ergevano i torturati ammassi di rupi noti come le Rocce Selvagge, e dietro di essi si ergeva la massa incombente delle montagne, da cui a volte franavano enormi strati di roccia. Esse erano dimora di mostri e di uomini disperati e al di fuori della legge, motivo per cui le persone rispettose della legge evitavano le Rocce Selvagge, ma ne parlavano spesso di notte, nelle taverne.

La notte in cui Flaeros mise piede a Sirlptar, una lingua di fiamma si levò nelle Rocce Selvagge; accovacciati accanto a essa, intenti a imprecare per il fatto che avevano impiegato così tanto tempo ad abbattere una pecora da essere ora costretti ad accendere il fuoco nell'oscurità, cosa che lo rendeva visibile da lontano, c'erano due di quegli uomini disperati e al di fuori della legge.

«Oh, sargh!» ringhiò Craer Delnbone, mentre una lingua di fiamma saliva a divorare il ramo secco con cui stava attizzando il fuoco, ustionandogli la punta delle dita. «Sargh, sargh, sargh!».

E prese ad agitare la mano a causa delle fitte di dolore.

«Ti serve aiuto con le parole?» chiese il suo compagno, l'uomo alto dalle spalle possenti seduto dall'altro lato del fuoco. «Posso offrirti un "bebolt", o magari un "per i Tre"?».

Craer gli lanciò un'occhiata rovente quanto le fiamme che scoppiettavano fra di loro.

«Graul a te, Hawkril», sibilò. «Graul a te!».

«Sì, ripetersi è una cosa buona», convenne l'armaragor, con voce profonda, trattenendosi a stento dal sorridere. «Aiuta noi zucche dure a capire cosa intendi dire».

«Se hai finito di fare lo spiritoso, Hawk», ringhiò Craer, «metti la carne a cuocere prima che la rubi qualche lupo, magari dopo aver fatto di noi il

suo antipasto!».

«Se preferisci essere mangiato per primo, posso spalmarti addosso quel che resta della salsa».

«Non abbiamo neppure il denaro per comprarne un'altra bottiglia», commentò Craer con amarezza.

«Che importanza ha, dal momento che non osiamo scendere a Loushoond per comprarla?» ribatté Hawkril, scrollando le spalle.

Craer sospirò nel guardare l'armaragor mettere a cuocere due sanguinanti pezzi di carne d'agnello, poi annuì e si appoggiò con la schiena alle rocce, senza curarsi del grasso e del sangue della pecora che avevano macellato, o delle mosche che stavano ronzando intorno a essa in entusiastica profusione.

Hawkril Anharu era di indole allegra adesso che avevano una taglia sulla testa e non avevano più una casa a cui far ritorno nella stessa misura in cui lo era stato mentre combatteva a Ibreln o quando si aggirava per le case di piacere di Sirlptar, sempre con quello stesso sorriso disinvolto sulla faccia; Hawkril era una montagna di armaragor di alta statura e dalla pelle rossa, con una muscolatura superiore alla media, i polsi fasciati dai logori bracciali di protezione propri di un maestro d'armi veterano. Il solo segno di disperazione che si cogliesse in lui era l'inconsueta quantità di parole che gli usciva dalle labbra, perché in genere era Craer a chiacchierare con disinvoltura, mentre Hawkril era parco di parole e ne offriva una manciata solo quando era assolutamente necessario.

Avvertendo su di sé lo sguardo dell'amico, Hawkril gli rivolse quel suo solito sorriso e si servì del lato non affilato della spada per grattarsi fra le scapole.

«Come te la sei cavata a Dranmaer, fratello di spada?» chiese.

«Non meglio che a Sirlptar», ribatté il basso ometto agile e magro come un ragno. «A quanto pare, tutti ricordano un procacciatore troppo astuto che una stagione fa ha sottratto loro un prosciutto o una manciata di monete».

«Ecco, se tu non provocassi, non ti vantassi e non facessi scherzi da giocoliere quando rubi qualcosa, forse la gente non sarebbe tanto rapida a ricordare la tua faccia», gli fece notare con calma Hawkril.

«Quando vorrò che tu mi sbatta in faccia la nuda realtà, Spilungone di un armaragor, puoi essere certo che te lo farò sapere», ribatté stancamente Craer. «Fino ad allora...».

«Oh oh, una minaccia mi incombe davanti», tuonò Hawkril. «Svelala, ti

prego, Maestro Linguastuta. Tremante, attendo di essere abbattuto dalla lucente lama della tua arguzia».

«Come io soffro sotto i colpi di mazza ferrata del tuo umorismo», scattò Craer, calando la mano verso la cintura. Un coltello dalla lama nera gli saettò dalle dita e si andò a conficcare nella legna da ardere con un solido tonfo, inchiodando su di esso il pezzo di carne un istante prima che scivolasse nel fuoco.

Un ricordo gli divampò nella mente: un uomo delle Isole che cadeva soffocando nel suo stesso sangue a causa di quel coltello, sorte condivisa da molti. E tuttavia, nonostante il letale talento di Craer Delnbone, procacciatore veterano, le Isole di Ieirembor non erano ancora state conquistate, ed erano stati Hawkril e Craer a tornare in patria su navi troppo cariche che imbarcavano acqua, solo per trovarsi immediatamente dichiarati fuorilegge.

Il Barone Ezendor Blackgult era stato un uomo orgoglioso e avvenente, dal braccio ferreo nel brandire la spada, dalla mente di un'astuzia così tagliente da poter fare a pezzi i nemici e dalla risata pronta. Sotto il suo governo, Blackgult era cresciuta fino a diventare la più ricca e potente delle Tenute del Fiume, più ricca di Ornentar e perfino di Silvertree, con la popolazione che aveva denaro a sufficienza per assoldare bardi che creassero nuove canzoni, abbastanza denaro da rivaleggiare con la stessa Città Scintillante.

Forse era stata quella la causa della caduta di Blackgult, perché i ricchi mercanti di Sirlptar avevano cominciato a temere la sua ascesa, la sua abilità in guerra e l'estensione del suo potere; una prospera baronia a monte del fiume era una cosa, ma una baronia che aveva il coraggio di attaccare le Isole di Ieirembor era un fatto del tutto diverso.

Le Isole sorgevano dal mare come un muro che riparava la foce del Fiumargento, cinque speroni di roccia cinta di foreste che costituivano il prezioso giardino e il bastione posteriore di Sirlptar. La più popolosa, Ibreln, poteva rivaleggiare solo con la più piccola fra le baronie, ma su tutte e cinque crescevano fitte macchie di alberi pregiati che servivano a innalzare gli edifici della Città Scintillante, e da esse giungeva il rame che luccicava sotto forma di pentole e padelle in ogni bottega. Forse quei bottegai avevano assoldato un numero di maghi e di combattenti sufficiente a sconfiggere i guerrieri del Grifone Dorato.

Prima di allora, Craer e Hawkril non avevano mai visto un nemico così numeroso e instancabile. L'audace colpo di mano del barone era fallito, i

suoi pochi guerrieri fedeli ancora in vita erano fuggiti in patria di fronte a una sanguinosa sconfitta, solo per scoprire che il loro barone era morto o fuggiasco e che Blackgult era stata conquistata dal suo antico rivale, Faerod Silvertree. Adesso lo stemma del Grifone Dorato non significava solo scarse speranze di guadagnarsi da vivere onestamente, ma voleva anche dire che chi lo portava aveva una taglia sulla testa, e che il trono di Aglirta, da lungo tempo considerato un mito, sembrava molto prossimo a essere schiacciato dall'orgoglioso e spietato Barone Silvertree.

Hawkril si stiracchiò.

«È bello essere di nuovo con te, Craer», disse lentamente, chinandosi vicino alla carne con il coltello che gli scintillava in mano. «Vogliamo andare a caccia insieme?».

Il procacciatore scrollò le spalle, non volendo che il fratello d'armi notasse le lacrime impazienti sgorgargli dagli occhi.

«Non mi viene in mente una strada migliore di una che si possa condividere», replicò, imbarazzato. «La carne non è ancora pronta?».

«Sentirei la mancanza di quella tua lingua sciolta, se non fossi più qui ad ascoltarla», ridacchiò l'armaragor.

2.
La rocambolesca fuga dal castello

Dita snelle e labbra rese sottili dall'ira tesserono un incantesimo che poteva benissimo contemplare la loro morte, occhi che fiammeggiavano li squadrarono dalla testa ai piedi, mentre Craer e Hawkril non potevano fare nulla tranne che stare a guardare. Una paralizzante scarica di raggi brucianti li teneva infatti inchiodati contro la parete, schiacciati contro fredde curve coperte di gemme di corpetti metallici, e per quanto si sforzassero di liberarsi, i loro tentativi ottenevano soltanto di lasciarli ansimanti, sudati e tremanti, con i muscoli che bruciavano in segno di protesta, dando come unico risultato qualche lieve sussulto degli arti unito a un fievole tintinnio metallico.

Impotenti nella loro prigione, i due uomini fecero la sola cosa che fosse loro possibile: fissarono la loro avversaria.

Non che contemplarla fosse sgradevole. Lunghi e fluenti capelli neri ricadevano in una scura cascata su spalle snelle, incorniciando occhi che scintillavano d'ira in un volto i cui tratti, dalle guance al mento, racchiudevano più bellezza di quanta l'uno o l'altro di loro ne avesse mai vista.

A piedi scalzi, Embra Silvertree era alta quanto Hawkril, se non di più, e si muoveva con la grazia di una danzatrice, un fluido spostarsi di morbide curve che risultava ancor più affascinante per il fatto di essere un talento naturale e non un atto deliberato inteso ad attirare l'occhio maschile. I suoi capelli erano talmente neri che avrebbero potuto avere addirittura riflessi bluastri, anche se la penombra rendeva difficile stabilirlo, in quanto la sola illuminazione presente nella stanza era il fuoco magico che avviluppava i due uomini e tremolava incerto alle estremità di quelle lunghe dita aggraziate.

La Dama dei Gioielli mosse le dita di una mano in un gesto conclusivo e sedette su un divano, contemplando i suoi prigionieri con occhi cupi e minacciosi; le migliaia di gemme che scintillavano sugli indumenti appesi alle sue spalle parvero intensificare il peso del suo sguardo, le pietre preziose simili ad altrettanti, gelidi occhi colmi di disapprovazione.

Sebbene non si fosse verificata alcuna magia che l'armaragor o il procacciatore fossero in grado di percepire o di vedere, quando le scariche di energia si estinsero con una serie di lenti tremolii, gran parte del dolore e del formicolio svanirono, ma i due uomini constatarono che una forza invisibile continuava a tenerli bloccati contro la parete con la stessa fermezza di prima.

«Perché siete qui?» chiese Lady Silvertree, con la stessa calma che avrebbe usato per discutere la tonalità di colore che meglio poteva accordarsi ai suoi capelli. La sottile camicia da notte che indossava non faceva nulla per nascondere una figura snella quanto affascinante, l'espressione severa del suo volto non sottraeva nulla alla bellezza degli occhi scuri delle sopracciglia perfette e di un volto così incantevole che sarebbe risultato ammaliante anche su un cadavere.

Su un cadavere...

Craer si umettò le labbra nel silenzio carico di tensione che si andò lentamente protraendo.

«Signora», disse, cercando di non guardare un ventaglio ad ala di cigno fatto di diamanti addossati gli uni agli altri, che pendeva a meno di una decina di centimetri dal suo naso, «so che troverai difficile crederlo, ma siamo stati assoldati da tuo padre per testare le difese della Torretta della Dama e per...».

Dita snelle si mossero appena e il procacciatore sussultò per il dolore improvviso che tornò a divampare nel suo corpo, percorrendogli gli arti come fuoco. Per qualche istante, sentì gambe e braccia che si contraevano

in maniera incontrollabile sotto quel nefasto potere, poi rese mentalmente grazie ai Tre quando la sensazione infine cessò.

«Trovo *molto* difficile crederlo, signore», replicò con freddezza Embra Silvertree, «e la tua affermazione mi fa comprendere con estrema chiarezza che non hai la minima familiarità con... con questa casa. La mia pazienza è limitata, buoni signori, e quello che desidero da voi sono risposte sincere e dirette».

Nel parlare, sollevò l'altra mano dal grembo e agitò le dita, un gesto silenzioso inteso a ricordare ai due il potere di cui disponeva; alcuni smeraldi scintillarono di un fuoco verde, qua e là lungo le pareti, quasi impazienti di riconoscere il potere di cui la loro padrona era dotata.

Costringendosi ad allontanare ogni traccia di sofferenza dalla propria espressione, Craer rivolse un sorriso all'erede dei Silvertree.

«Certamente», replicò con disinvoltura. «Ti porgo le mie scuse, signora, ma di certo capirai che ci sono state suggerite parecchie versioni da fornire al posto della verità. Prima di entrare al servizio di tuo padre, il mago Gadaster Mulkyn aveva parecchi apprendisti, e a uno di essi - di certo capirai che preferisco per il momento evitare di fare nomi - era stato promesso da Gadaster qualcosa che avrebbe dovuto ereditare alla morte di quel grande mago. Noi siamo stati mandati a trovare quel qualcosa, e...».

Questa volta il suo sussulto fu quasi un singhiozzo, e si trasformò poi in un basso gemito mentre il procacciatore si contorceva a ridosso della parete, gli arti scossi da un tremito irrefrenabile. Con gli occhi dilatati dall'orrore, Craer vide poi la sua stessa mano destra sollevarsi rigidamente da dove era abbandonata lungo il fianco e spostarsi goffamente di traverso per schiaffeggiarlo in volto con tanta forza che gli occhi gli si velarono di lacrime e gli orecchi gli rimbombarono. La Dama dei Gioielli lo aveva appena costretto ad assestarsi uno schiaffo sulla bocca.

Ringhiando, l'armaragor si protese in avanti per allontanarsi dal muro, i denti serrati e le vene che gli si gonfiavano lungo il collo, e riuscì a muovere forse mezzo passo prima di essere sbattuto di nuovo all'indietro con tanta violenza che l'impatto della sua testa contro la parete fece cadere parecchi fili di perle dal loro supporto, mandandoli a scivolare sul piano del tavolo sottostante con un sommesso fruscio.

Le labbra splendide tornarono a serrarsi per l'ira, prima di muoversi per scandire poche, fredde parole.

«Il limite della mia pazienza si avvicina in fretta, miei buoni signori. Scegliete con cura le vostre affermazioni, perché con esse scegliete anche

la vostra sorte».

Craer annuì e aprì la bocca per rispondere, ma Hawkril lo prevenne.

«Basta con le menzogne», tuonò. «Signora, io sono Hawkril Anharu, un armaragor, e questo è il mio amico Craer Delnbone, procacciatore di mestiere; credo che al riguardo tuo padre usi il termine "lastalan". Entrambi eravamo al servizio del Grifone Dorato, e siamo tornati di recente dalla sconfitta subita nelle Isole, trovando la valle molto cambiata. Abbiamo il ventre che brontola per la mancanza di cibo e la borsa vuota, e da tempo avevamo sentito parlare di una dama i cui abiti grondano di gemme... queste sono verità abbastanza dirette da indurti a elargirci una rapida morte o ancora un po' della tua pazienza?».

Gli parve che Lady Silvertree avesse quasi accennato un sorriso, poi qualcosa d'indefinito le passò nello sguardo.

«Avete altri amici, alleati o seguaci prezzolati qui sull'Isola Silvertree?» chiese.

«No», rispose con semplicità Hawkril.

«Ecco, hai visto come si fa, Signor Procacciatore?» mormorò la Dama dei Gioielli, spostando lo sguardo su Craer. «A quanto ho avuto modo di constatare, la semplice verità è un raro tesoro in Aglirta, un tesoro a cui attribuisco molto valore. Quali sono i vostri piani futuri?» domandò quindi, in tono gentile, riportando lo sguardo su Hawkril.

Nel parlare, sollevò una mano snella, piegandola a coppa nell'aria come se essa avesse contenuto danzanti lingue di fiamma che però non causavano dolore.

«Oh, no», sbottò Craer, vedendo davanti a sé un breve e cupo futuro, impegnato a intraprendere chissà quale letale incarico come pedina sacrificabile di quella snella dama dagli occhi scuri. «No, signora... uccidici adesso, se devi, ma...».

Un cenno irritato e imperioso della mano lo mise a tacere, e i due videro il bagliore dell'ira riaffiorare negli occhi di Lady Silvertree, mentre lei si protendeva in avanti per fissarli entrambi; ira e qualcosa d'altro... crescente eccitazione, forse?

«Sedetevi», ordinò, quasi d'impulso. «Sedetevi e ascoltate».

La sua mano si mosse ancora, e la forza che teneva i due uomini inchiodati alla parete scomparve all'improvviso. I due ebbero a stento il tempo di barcollare e di ritrovare l'equilibrio che Lady Embra approntò un altro rapido incantesimo.

Due sgabelli dalla bordatura dorata si posarono alle loro spalle con un

tonfo che era quasi un saluto, e due boccali coperti si levarono nell'aria, descrivendo una solenne parabola da un vicino tavolinetto, per rimanere sospesi accanto alla mano di ciascuno. I due uomini li adocchiarono con diffidenza, e non accennarono a toccarli neppure dopo che i due eleganti boccali si furono agitati a mezz'aria in modo invitante.

Esasperazione e disgusto si alternarono sul volto avvenente della Dama dei Gioielli, che piegò due dita in un gesto di richiamo verso di sé.

«*Sedetevi*, che le corna vi prendano!» ingiunse, al tempo stesso.

Uno dei due boccali saettò verso la sua mano in attesa come un uccello in fuga davanti all'arco di un cacciatore; lei lo afferrò, ne sollevò il coperchio come un guerriero assetato e bevve un sorso, facendo poi lo stesso anche con l'altro. I due uomini guardarono il movimento della sua gola in un silenzio pieno di tensione, e nello stesso modo incassarono anche la successiva occhiata rovente.

«Visto? Non ci sono pericoli. Ora bevete e sedetevi, gentili signori! Comincio a stancarmi di guardarvi sbirciare verso le uscite e di vedervi pronti ad afferrare le armi. Nel caso non ve ne siate accorti, è tardi, il sonno chiama, e probabilmente riuscirei a dormire tranquillamente anche con i corpi crivellati di buchi di due idioti stesi in un lago di sangue ai piedi del mio letto».

Poi tacque, e li fissò entrambi con una sfida evidente nello sguardo. Hawkril rispose al suo invito sedendosi pesantemente sul suo sgabello e afferrando il boccale che stava svolazzando lentamente verso di lui per la seconda volta.

«Non abbiamo cattive intenzioni nei tuoi confronti», disse rudemente, sollevandolo. «Alla tua salute, signora».

E bevve.

Craer fissò l'armaragor come se gli fosse improvvisamente spuntata una seconda testa, poi sospirò, scrollò le spalle e lo imitò. Si stava asciugando le labbra con il dorso di una mano quando notò un sorrisetto che minacciava di affiorare sulle labbra della dama, e vide le sue dita tracciare una delicata rete di gesti nell'aria.

Balzando immediatamente in piedi, quasi soffocò nel tentativo di sputare quello che aveva appena inghiottito e al tempo stesso di deglutire per trovare il fiato per imprecare, ma uno strano formicolio gli si sviluppò in bocca prima che riuscisse a ringhiare una sola parola.

Le dita già prossime a raggiungere l'elsa della daga più vicina, Craer si bloccò a metà del gesto nel vedere volute di fiamme dorate che gli saetta-

vano oltre il naso, provenienti dalla sua stessa bocca, fiamme uguali a quelle che si stavano riversando fuori dalle labbra socchiuse di Lady Silvertree in tremolanti lingue di fuoco dorato che le lambivano il mento; lanciando una rapida occhiata ad Hawkril, il procacciatore vide sul suo volto un'identica conflagrazione, e un'espressione stupita quanto la sua.

«Rilassati, Craer», lo tranquillizzò gentilmente la maga. «Anche se è dentro di te, questo fuoco non fa male», proseguì, mentre un calore improvviso si diffondeva nel ventre del procacciatore, che deglutì a fatica, le dita che infine si chiudevano intorno all'elsa della daga, serrandola con forza. «Questa è soltanto una schermatura, per impedire che noi si venga spiati mediante la magia. E adesso, per amore della signora, sedetevi e *ascoltate*. Non abbiamo molto tempo».

«Davvero? E come mai?».

Embra Silvertree si protese in avanti, appoggiando i gomiti sulle cosce come un qualsiasi guerriero prossimo a scambiare pettegolezzi, e rispose con una voce bassa che tradiva una certa inquietudine.

«Sono prigioniera qui, come se queste porte e finestre fossero fatte di piastre corazzate e dotate di triplici sbarre. Mio padre e i suoi tre maghi, che non uscirebbero sconfitti da nessuna gara di crudeltà, ve lo garantisco, mi hanno vincolata a questo luogo perché finisca per diventare parte integrante di questo castello», disse.

«Cosa? Signora, non ti capisco», replicò Hawkril, in assoluta sincerità.

«In un momento ormai molto prossimo, perderò questo corpo», spiegò la dama dagli occhi scuri, «e cesserò di respirare, diventando uno spirito vincolato alle pietre e alle travi di tutto il Castello Silvertree. Un "Castello Vivente", così lo chiamano: sarò ancora consapevole, ma radicata qui in eterno, dotata di magia sufficiente a riparare i danni e il logoramento che perfino la pietra subisce con il passare dei secoli, ad aprire e chiudere le porte e a fare il necessario per difendere questo posto... in eterno».

«Cosa mi dici della tua magia?» obiettò Craer, accigliandosi. «Non potresti fuggire oppure opporti a loro?».

Gli occhi scuri fissarono i suoi con espressione triste e quasi supplichevole.

«Mi è stata insegnata soltanto la magia sufficiente a poterli servire in maniera adeguata, non a muovere guerra ai miei maestri. Ero soltanto una bambina quando sono stata sottoposta ai primi vincoli magici, e alcuni di essi sono perdurati da allora fino alla vostra goffa intrusione di questa notte».

«Cosa c'entriamo noi?» chiese Hawkril, ancora sospettoso.

«Interferendo con uno dei guardiani delle mura», spiegò la Dama dei Gioielli, spostando lo sguardo su di lui, «avete infranto alcuni dei vincoli che mi incatenano. Vi ho tenuti d'occhio da allora, sperando. Per la prima volta nella mia vita, *posso* sperare di essere libera».

«Vuoi che ti aiutiamo a fuggire da questo posto?» chiese Craer. Accorgendosi che le dita gli si erano intorpidite intorno all'impugnatura della daga, abbandonò la presa e le agitò per ridare loro sensibilità.

«Vi offro una scelta», replicò la maga, deglutendo a fatica e sollevando leggermente il capo. «Infrangete gli ultimi vincoli facendo quello che vi dirò e fuggite con me, accettandomi come vostra pari e compagna di avventure. Rifiutate, e vi consegnerò alla giustizia di mio padre».

«Una morte crudele, dopo che gli incantesimi ci avranno svuotato la mente», commentò Craer, quasi in un sussurro. «Signora, questa non è una vera scelta».

«Non sono nella posizione di potervi offrire di più, Signor Procacciatore», rispose la dama con amarezza, allargando le mani in un gesto impotente. «E se ci attarderemo oltre a discutere, la vostra possibilità di scelta verrà spazzata via del tutto insieme alla mia unica possibilità di essere libera. Basta soltanto che uno dei maghi si accorga che i vincoli sono crollati, o che decida per mera curiosità di spiare le grazie di una fanciulla addormentata, cosa che fanno spesso, senza curarsi di nascondere i loro occhi fluttuanti nell'aria al mio risveglio, e...».

Lasciando la frase in sospeso, serrò la mano come per afferrare qualcosa, poi la lasciò ricadere lungo il fianco e fissò i due uomini, l'espressione di sfida di nuovo presente nei suoi occhi scuri.

«Gentili signori», concluse con voce incolore. «Sono disperata».

Craer osservò il pulviscolo dorato delle fiamme morenti prodotte dalle sue parole disperdersi nel nulla, poi guardò verso Hawkril. Entrambi avevano validi motivi per odiare la magia, e amari ricordi legati al campo di battaglia stavano riaffiorando, divampanti, nella loro mente: i volti di compagni morenti, fatti a pezzi da qualche incantesimo, parvero aleggiare fra loro mentre si fissavano a vicenda con espressione cupa.

«Una maga, quale che sia il suo talento, è una cosa rara e preziosa», tuonò infine l'armaragor, dopo una breve pausa di silenzio, poi allargò le mani con una scrollata di spalle e aggiunse: «E chi, in tutto Darsar, non vorrebbe riavere la libertà?».

Craer lo scrutò in volto con espressione accigliata, poi riportò lentamen-

te lo sguardo sulla Dama dei Gioielli. Quelle morbide curve avvolte nella seta non avevano nulla a che vedere con i crudeli maghi guerrieri che aveva conosciuto, ma...

«Come possiamo avere il coraggio di fidarci di te?» mormorò, scuotendo il capo con aria incredula e disperata.

Embra Silvertree si alzò in piedi con un soffice sussurro di sete smosse e avanzò lentamente verso di lui, tenendo le mani lungo i fianchi; inginocchiatasi davanti al procacciatore, estrasse dal fodero la daga che lui aveva tenuto tanto stretta fino a un momento prima, gliela mise in mano e ne guidò la punta verso la propria gola.

Sempre in ginocchio, abbassò quindi lo sguardo sulla lunga lama affilata.

«Nello stesso modo in cui io ho il coraggio di fidarmi di te», sussurrò.

«Per gli artigli dell'Oscuro!» imprecò Hawkril, incredulo.

Craer gli lanciò un'occhiata eccitata e quasi disperata, poi abbassò lo sguardo su quegli occhi scuri tanto vicini ai suoi, la daga che gli tremava fra le dita. Poteva avvertire il calore del respiro di lei, avvertire la carne della sua gola contro la lama. Calma in volto, la Dama dei Gioielli sollevò il mento perfetto per permettergli di vedere meglio la gola che la sua punta stava sfiorando.

Craer fissò la daga, poi incontrò lentamente lo sguardo di lei, che esprimeva supplica e speranza, ma nessuna paura.

«Signora», affermò infine, con voce tesa, «a quanto pare abbiamo raggiunto un accordo».

La Dama dei Gioielli chiuse gli occhi ed esalò un profondo respiro, liberando Craer dal potere del suo sguardo come se gli avesse tolto delle catene, e il procacciatore la sentì tremare, e quasi rabbrividire, contro la punta della sua daga.

«Allora», ribatté la donna, con voce un po' incerta, «allontana la lama e lasciami rialzare».

Craer si affrettò a obbedire con mosse attente, e Hawkril si azzardò a offrire alla dama la propria mano, che lei accettò con un accenno di sorriso, il primo vero sorriso che le avessero visto sulle labbra.

«Lasciate perdere i miei abiti», disse, in tono deciso. «Laggiù ci sono alcuni sacchi pieni di biancheria sporca; svuotateli e portateli nella stanza accanto. Procacciatore, hai qualche lama di cui puoi fare a meno?».

«Tutte quante, signora, se il prezzo è la mia vita», ribatté Craer, con voce alquanto cupa, e mentre passavano nella stanza accanto si diede da fare

con le mani, armeggiando intorno ai polsi, a una coscia e al colletto.

Esse stringevano sei daghe quando infine la dama si fermò e mosse di traverso le dita per annullare un altro sussurrante incantesimo, spazzandolo via come se fosse stato una ragnatela.

«Hawkril, riempi il tuo sacco con il contenuto di quel piccolo scrigno laggiù. Non toccare niente altro, se vuoi vivere un po' più a lungo», ordinò, quindi si girò per indicare una credenza e un armadio, e chiese: «Craer, credi che fra tutti e due riuscirete a spostare quei mobili in modo da piazzarli sotto le due lampade accese, e da arrampicarvi su di essi quando ve lo dirò io?».

Il procacciatore annuì. Spostare l'armadio poteva forse richiedere tutte le loro forze, ma se l'alternativa era la morte...

«Le mie mani non devono avere parte alcuna in tutto questo, altrimenti sarà tutto vano», spiegò Embra Silvertree. «Prendete quelle due bacinelle e posatele sul pavimento, una qui», proseguì, toccando con un piede nudo il liscio pavimento di marmo, «e l'altra laggiù».

Il procacciatore posò le daghe sul pavimento in un mucchietto scintillante e si affrettò a obbedire.

«Hawkril, non hai *ancora* finito?» sentì sibilare alla dama, mentre si chinava per posizionare la seconda bacinella. «Scarica lo scrigno nel sacco e falla finita... non abbiamo tempo per indulgere a un'estatica contemplazione!».

Sollevando lo sguardo, Craer vide che Hawkril era pallido in volto per la meraviglia: il sacco che teneva in una mano era rigonfio, e l'altra mano gli tremava leggermente nel mostrare una scintillante montagna di gemme, abbastanza bezrim, anblaer, starglister e peldoon da comprare più di una baronia, più gemme di quante l'uno o l'altro di loro ne avesse mai viste prima. A un rapido cenno del procacciatore, Hawkril si riscosse, come se si fosse appena destato, e riversò quella scintillante pioggia di preziosi nel sacco.

«Quelle erano le ultime», disse, con la meraviglia che gli trapelava evidente dalla voce. «Ho finito».

«Allora posa il sacco e aiuta il tuo amico a spostare l'armadio», ingiunse con impazienza la maga. «Non volete certo veder arrivare le sei guardie che lo hanno trasportato fin qui, vero?».

Hawkril si affrettò a obbedire. L'armadio era pesante (per i Tre, se era pesante!), ma spingendolo contemporaneamente con la spalla e correndo come se stessero usando un ariete contro una porta, fra tutti e due il pro-

cacciatore e l'armaragor riuscirono a strisciarlo sul pavimento fino a portarlo sotto una delle lampade. Craer fissò per un attimo il mobile con aria accigliata, poi aprì le ante e tirò in fuori uno dei cassetti interni quanto bastava perché servisse da gradino, annuendo infine con aria soddisfatta.

«E adesso?» chiese.

«Prendete un altro sacco», rispose Embra, sfoggiando un subitaneo sorriso, come una bambina deliziata per uno scherzo che stava procedendo per il meglio. «E anche dell'acqua. C'è un rubinetto dietro la terza porta, laggiù, e c'è anche un secchio. Prendetene abbastanza da riempire quella bacinella».

Craer e Hawkril si diedero subito da fare, e di lì a poco la bacinella fu piena d'acqua e il secondo sacco rigonfio di una decina di grossi libri dall'aspetto imponente provenienti da una cassapanca ai piedi del letto, coperti da alti stivali, calzoni e una tunica scura che Lady Silvertree aveva indicato ai due uomini. Entrata nella bacinella, la dama chiese quindi a Craer di posare accanto a essa una delle sue daghe.

«Prendete ciascuno una daga e arrampicatevi sui mobili», ordinò quindi.

Hawkril inarcò un sopracciglio, sollevando una mano in un gesto di protesta.

«Mi pare di ricordare», osservò fiaccamente, la voce che conteneva appena una sfumatura di ammonizione, «che avevamo acconsentito a prendere con noi una compagna, non un ufficiale che avesse su di noi un'autorità assoluta».

«Lo ammetto, amico Hawkril», convenne Lady Silvertree, incontrando il suo sguardo, «ma questa è una situazione in cui io sola so come procedere, e in cui un solo errore potrebbe ucciderci tutti. Per favore, fidati di me».

L'armaragor continuò a sostenere il suo sguardo per un lungo momento, dopo che lei ebbe smesso di parlare, poi annuì lentamente, raccolse una daga e saltò sulla credenza. Essa gemette sotto i suoi stivali, oscillò mentre lui spostava i piedi, ma resistette. Intanto, Craer era già in cima all'armadio, con una daga in mano.

La maga li guardò entrambi e trasse un profondo respiro.

«Vi chiederò di colpire all'unisono le borchie di metallo che ci sono nel punto in cui la lampada raggiunge il soffitto: accertatevi di passare la lama almeno su una parte delle rune incise su di esse, vibrate il colpo con forza e, per i Tre, badate a non mancare il bersaglio. Fatto questo, chiudete gli occhi e lasciate immediatamente cadere la daga, perché la reazione sarà... impressionante. Nel caos che seguirà, ciascuno di voi dovrà afferrare un

sacco, quindi fissatevi adesso nella mente la loro posizione, perché dopo potrebbe essere buio e ci dovremo muovere molto in fretta. Colpite soltanto al mio ordine», disse.

I due amici si scambiarono un'occhiata, poi le rivolsero un cenno di assenso. Inginocchiandosi, Embra raccolse la daga, tranciò qualcosa che le pendeva da una caviglia appeso a una fine catenella e lo posò nella bacinella asciutta, poi si rialzò, si girò verso i due uomini e con una mossa deliberata si passò la lama del coltello di Craer sul lato esterno del braccio.

Il sangue prese a sgorgare scuro e copioso, e lei protese il braccio in modo che esso le colasse dalle dita dentro la bacinella asciutta; per un momento, lo guardò scorrere, poi ingiunse:

«Colpite *adesso*!».

In quel momento la prima goccia di sangue cadde verso la bacinella.

Le daghe fecero scaturire scintille dal metallo coperto di rune, e nei punti in cui entrarono in contatto con esso una serie di saette divampò nella notte, bianche e furenti lance di energia che resero incandescente l'aria stessa.

Imprecando, Craer ritrasse la mano di scatto, mentre la sua daga esplodeva in una massa di gocce di metallo fumante che gli saettarono accanto a una guancia per poi perdersi nel buio. Tutt'intorno si stava levando un crescente ululato, e *qualcosa* si stava levando nell'aria per salire verso di lui rotolando pesantemente, come un'onda simile a quelle che avevano infranto una piccola barca carica di guerrieri sulle rocce della costa ieiremboriana.

Un'altra ondata di energia si diffuse gemendo per la stanza, lasciando sulla propria scia una miriade di piccoli bagliori luminosi che, prima di dissolversi, permisero a Craer di vedere la credenza che si rovesciava, e Hawkril che si allontanava d'un balzo da essa.

Lo schianto fece tremare la stanza e quel fragore venne echeggiato da una decina di disastri di portata minore nelle camere vicine. Sullo sfondo di una di quelle esplosioni di fulmini misti a fuoco, che dovevano essere la reazione prodotta dagli incantesimi che si estinguevano, Craer vide stagliarsi la sagoma della maga, ancora in piedi nella bacinella e intenta a strappare il bordo della camicia da notte con uno strattone deciso e pieno di trionfo, per usare la striscia di seta per fasciarsi il braccio.

Poi il pavimento tremò, scosso da una sua onda di energia, e l'armadio iniziò il lento e ponderoso tragitto che lo avrebbe portato a scontrarsi violentemente con esso.

Craer balzò giù dal mobile sempre più inclinato, saltando verso il punto dove si doveva trovare il suo sacco, poi sussultò quando qualcosa che stava cadendo dal soffitto gli si abbatté su una spalla, facendolo ruotare nell'aria per poi farlo atterrare contro il sacco a piedi in avanti. Per grazia dei Tre si trattava dei libri, non delle gemme. Il procacciatore si stava rialzando quando l'intera torre tremò, sotto e intorno a lui, facendolo barcollare. I vincoli erano stati infranti, questo era certo, e il barone, i suoi tre maghi e metà della Valle Sinuosa non potevano non essersene accorti!

Nel buio, una mano decisa lo afferrò per un gomito.

«Aggrappati qui», ordinò Embra Silvertree, guidandogli una mano verso la stoffa morbida che le rivestiva un fianco snello. «Bada che se le tue dita dovessero vagare ti restituirò i tre coltelli che hai lasciato sul pavimento, uno alla volta e con la punta in avanti».

Craer le rispose con un suono che era più uno sbuffo che una risata, e si mosse insieme a lei attraverso la penombra tremante e ingombra di oggetti sparsi, andandole a sbattere contro una volta soltanto, quando la sagoma di Hawkril emerse incombente dal buio, accompagnata dal basso ringhio con cui l'armaragor scelse di identificarsi.

Senza esitare, la Dama dei Gioielli rispose con un mormorio di rassicurazione e lo afferrò per un braccio per guidarlo. Insieme, aggirarono alcune sedie e attraversarono alcune tende di perline che tintinnavano e ticchettavano come ossa sul tavolo di un alchimista, fino ad arrivare a una stretta scala nascosta. Embra li pilotò giù per i gradini, sospirando più di una volta, Craer suppose per il sollievo di constatare la scomparsa di barriere magiche che aveva temuto potessero essere ancora esistenti, poi spinse da parte due barriere indistinte e spalancò una porta, lasciando entrare l'argentea luce lunare e facendo apparire davanti a loro la distesa dei giardini.

La spalla che si liberò con una scrollata dalla stretta del procacciatore stava tremando per la paura e l'eccitazione, ma la voce di Lady Silvertree suonò calma e controllata, quando lei si girò a fronteggiare i compagni.

«Per il bene di tutti noi, spero abbiate un nascondiglio sicuro e un modo rapido per raggiungerlo», disse, e senza attendere risposta agitò la mano in un altezzoso gesto da nobildonna, invitandoli a farle strada.

Craer la fissò per un istante, cercando di non pensare a statue di pietra in attesa di schiacciarli e di farli a pezzi, poi si volse e iniziò a correre fra gli alberi, assestandosi il sacco sulle spalle per evitare di cadere per lo sbilanciamento. Sulla sua scia, Hawkril prese a correre a sua volta con passo pesante e, mentre gli alberi gli scorrevano rapidi intorno, il procacciatore ri-

mase sorpreso di vedere la maga che gli correva accanto a piedi scalzi, i capelli che le si agitavano fluenti sulle spalle e il seno ansante per lo sforzo della corsa.

Nessun lupo emerse dalla foresta buia per aggredirli, ma fin troppo presto il terreno prese a tremare a causa dei passi del cavaliere di pietra.

«Credevo lo avessi fatto a pezzi», ringhiò Hawkril, estraendo la spada e girandosi a fissare con occhi roventi il custode delle mura, quasi che la sua ira avesse potuto essere sufficiente ad abbatterlo.

«L'avevo fatto», annaspò Craer. «Si possono risanare, signora?».

«Sì, a meno che qualcuno non infranga incantesimi che non oso violare, perché altrimenti mi troverei ad affrontare qui e adesso i maghi di mio padre», rispose la maga senza esitare. «E non ho neppure più il controllo su di esso, perché gli incantesimi di Ambelter rivestono la mia magia e si stendono sotto di essa, per prevenire qualsiasi atto d'indipendenza da parte mia».

«Si fida così poco di te?» borbottò il procacciatore, allontanandosi da Embra per costringere il cavaliere in avvicinamento a scegliere un singolo bersaglio.

«Non si fida di nessuno», replicò Embra, con voce che era poco più che un sussurro, amara quanto il vento invernale. «È *orgoglioso* di non soffrire di una simile debolezza».

«Allora come ci suggerisci di abbattere quella cosa, signora?» domandò Hawkril, brandendo la spada nell'avanzare per attirare su di sé l'attenzione del guardiano, l'ira che gli vibrava evidente nella voce.

«Craer, corri verso di esso e guidalo da quella parte», ordinò Embra in tono deciso, riscuotendosi. «Hawkril, tieniti pronto a trasportarmi al sicuro qualora sia necessario... tirami su come un sacco di grano, senza perdere tempo a parlare o a scuotermi. Ci resta una sola possibilità».

La risposta dell'armaragor fu un ringhio rabbioso, ma lui si trasse indietro non appena Craer intercettò il suo sguardo, annuì e si lanciò di corsa verso il gigante.

La lama di pietra calò verso il basso e il procacciatore spiccò un balzo in aria, simile in tutto e per tutto a un ragno gigante, andando ad atterrare a quattro zampe per poi saltare via, rotolando in mezzo ad alcuni cespugli mentre il guardiano si girava per inseguirlo, vibrando colpi di spada con notevole rapidità ma scarsa precisione.

Hawkril intanto prese posizione accanto alla maga, gli occhi socchiusi in un'espressione sospettosa e la lama non lontana dal suo petto; rapidamente,

si guardò intorno alla ricerca di lupi, armigeri o maghi, ma l'unico, eventuale nemico, forse il più grande, risultò essere soltanto la splendida ragazza statuaria che aveva davanti alla spada.

Oscillando leggermente avanti e indietro, Lady Silvertree era ferma con gli occhi chiusi e un sommesso mormorio quasi monocorde le scaturiva dalle labbra socchiuse; sotto lo sguardo attento di Hawkril, lei piegò poi il capo all'indietro in modo da rivolgere il viso verso il cielo stellato, che si sarebbe trovata a guardare se avesse avuto gli occhi aperti.

Un momento più tardi rabbrividì, stringendosi le braccia intorno al corpo come una donna che stesse percorrendo una strada sferzata dalla tempesta.

«Ecco, è fatta», disse, con voce aspra. «Hawkril, metti via la spada».

«Signora, questa è una cosa che sarò *io* a decidere», ringhiò l'armaragor. «Diffido quando un mago mi dice di fare qualcosa e, se la metà delle cose che ti sei lasciata sfuggire riguardo ai maghi di tuo padre è vera, lo stesso dovresti fare anche tu».

Poi s'irrigidì quando qualcosa emerse fragorosamente dall'oscurità notturna alle spalle della donna: un altro colosso di pietra, che si stava addentrando a passo rapido fra gli alberi oltre i quali erano scomparsi Craer e il cavaliere.

«Lady Embra, se ci hai ingannati...» cominciò Hawkril, ringhiando sempre più ferocemente.

La maga si volse, sostenendo con aria stanca il suo sguardo furente.

«Allora uccidimi, qui e adesso», ribatté. «Questo potrebbe darti una piccola soddisfazione, prima che i maghi di mio padre comincino a farti urlare. Credo che entrambi vogliamo che ci sia fiducia fra noi... per gli dei, ne abbiamo bisogno. Temo di aver perso il controllo sui guardiani delle mura. Ne posso controllare soltanto uno».

«E questo cosa significa?» domandò Hawkril con voce aspra, la punta della spada sempre sollevata e protesa verso la gola della donna.

«Lo sto mandando a combattere contro quello lanciato all'inseguimento del tuo, anzi del nostro amico», rispose Embra, sostenendo il suo sguardo con estrema fermezza, poi aggiunse, con una rabbia intensa quanto quella del guerriero: «Hawkril, *fidati di me*!».

In quel momento il terreno tremò, e l'armaragor si volse di scatto con un ringhio, sollevando la spada per fronteggiare ciò che sapeva essere in arrivo. Lanciata un'occhiata alle due teste di pietra che si stavano spostando rumorosamente fra gli alberi, riportò subito lo sguardo sulla maga, mostrando chiaramente di chiedersi se la morte della Dama dei Gioielli potes-

se far crollare al suolo entrambe le statue.

«Aspetta e osserva», consigliò Embra, con un lieve tremito nella voce. «Vedrai...».

Alcuni rami scricchiolarono, e Craer Delnbone emerse rotolando dall'oscurità, andando a finire in mezzo a loro.

«Mi spiace», annaspò, «li ho riportati indietro...».

Hawkril lo fissò per un momento, quindi gettò lo sguardo sui due titani di pietra che incombevano su di loro e sollevò la spada, anche se sarebbe stata efficace quanto un filo d'erba contro l'una o l'altra di quelle enormi lame di pietra. L'istante successivo si lasciò sfuggire un sussulto.

Il guardiano la cui pelle di pietra era disseminata di crepe calò la spada per colpirlo, e prontamente l'altro cavaliere lo aggredì alle spalle, da un lato, vibrando la propria spada come se fosse stata un'ascia e imprimendo al colpo tutta la possanza delle massicce spalle di pietra.

La sua spada si abbatté sul braccio sollevato dell'altro colosso, attraversandolo con uno schianto di pietra infranta che assordò la maga e i due uomini del Grifone. Schegge affilate e detriti più piccoli volarono in tutte le direzioni, mentre l'impeto dell'attacco portava il secondo cavaliere a sbattere contro il guardiano disarmato.

La pietra stridette contro la pietra, il terreno parve gemere e i due titani crollarono lentamente al suolo, abbattendosi reciprocamente in mezzo a una distesa di alberi dal tronco chiaro con una serie di crepitii e di rimbombi che echeggiarono contro le invisibili mura del castello e si diffusero per tutto il giardino.

Hawkril rimase a fissare lo scontro a bocca aperta, ma Lady Silvertree lo tirò per un braccio, gridando qualcosa che i suoi orecchi ancora vibranti non riuscirono a recepire; la donna provò poi ad assestare uno strattone a Craer, che le era accanto, indicandogli qualcosa e incitandolo a muoversi.

Liberandosi dalla sua stretta, Hawkril le rivolse un intenso, eccitato sorriso e nel riporre infine la spada nel fodero la invitò con un gesto a fargli strada, simile a un damerino di corte che indicasse a una dama di accompagnarlo in una sala da ballo.

Embra Silvertree levò gli occhi al cielo prima di cominciare a correre sotto la luce lunare, Craer che la precedeva di un passo; sorridendo come un idiota, Hawkril li seguì, mentre il rimbombo che gli assordava gli orecchi si attenuava progressivamente fino a permettergli di sentire di nuovo il proprio respiro affannoso e il fruscio sommesso prodotto dai loro piedi in corsa sull'erba del giardino buio.

Dal bosco ammantato di oscurità non emersero altri guardiani o altri lupi, ma quando arrivarono allo schermo scuro delle mura, che si levava a sbarrare loro la strada, esso parve essere diventato una cosa viva, con i denti di pietra dei merli che oscillavano e si spostavano; Hawkril per poco non cadde nella fretta di arrestarsi e di estrarre nuovamente la spada, e un momento più tardi tutti e tre barcollarono quando il terreno tornò a tremare, accompagnato da un rombo protratto, un moto che questa volta non accennò a cessare, continuando a infuriare avanti e indietro di fronte ai tre umani in fuga.

Lungo tutte le mura, una successione di cavalieri stava emergendo dalle pietre, tutti con la pesante spada sollevata in un gesto di minaccia.

«In effetti, c'erano parecchie mani», borbottò Craer, ricordando le braccia che lo avevano afferrato. Quella situazione prometteva di essere quanto mai sgradevole.

La Dama dei Gioielli sollevò le mani e mormorò qualcosa con decisione e attenta precisione. Per un istante i suoi occhi parvero emettere un lampo, poi presero a brillare e quella luce sembrò riversarsi fuori dalla sua persona come un'onda che si stendesse sulla sabbia.

Dove la luce incontrò la pietra, sia che si trattasse di un cavaliere o delle mura massicce, essa parve fumare per un istante per poi scoppiare con un boato, fluendo come polvere lontano dalla maga.

Un po' di quella polvere mulinò intorno all'armaragor e al procacciatore, scivolando oltre le loro caviglie fino a svanire. I due uomini fissarono la vuota distesa di erba calpestata dove si erano trovate poco prima le statue e l'apertura presente ora nelle mura, al di là di essa, con la luce della luna che tingeva d'argento il fiume; infine, riportarono lo sguardo sulla loro nuova compagna.

Lady Embra Silvertree inarcò un sopracciglio nell'incontrare il loro sguardo sconcertato.

«Adesso dovremo fare davvero in fretta», avvertì, in tono secco. «*Andiamocene da qui,* lumache!».

«Dimmi, dunque, Maestro d'Incantesimi, quale ritieni dovrebbe essere la prossima mossa di Silvertree?» domandò il Barone Faerod Silvertree, inarcando le sopracciglia corvine, quasi simile a uno snello e avvenente rapace nel posare il bicchiere con vellutata delicatezza, per poi sorridere al suo mago più anziano al di sopra della mappa incisa nel piano del tavolo.

Quel sorriso, per quanto familiare, era tutt'altro che gradevole. Il grasso

e vagamente sinistro Ingryl Ambelter era intento a finire gli ultimi, più succulenti bocconi della salsa di burro e funghi che accompagnava lo spiedino di oca, ma sapeva bene che non era il caso di contrariare l'uomo di cui era al servizio. Il signore di Silvertree poteva cedere a un'ira fredda o rovente, ma in entrambi i casi non era uno spettacolo piacevole o rassicurante, e si trattava di umori che conveniva lasciare sopiti, regola che valeva anche per il mago più potente che si potesse trovare in tre intere baronie.

Di conseguenza, Ingryl si pulì il mento e le dita grassocce coperte di anelli mostrandosi pieno di finto entusiasmo, trasse indietro le ampie maniche della veste e si protese in avanti per esaminare il corso tortuoso del Fiumargento raffigurato sulla mappa, riflettendo un momento prima di rispondere. Sapeva che le sue parole avrebbero dovuto essere precise e piene di determinazione se voleva persuadere il barone, in quanto i pazzi mal sopportavano di essere pilotati da altri.

«Barone Faerod, mio signore», esordì, con quella che ritenne essere la giusta dose di entusiasmo controllato, «credo che ci si offra la rara opportunità...».

Un cupo rimbombo echeggiò dall'altra parte della stanza, seguito dall'acuto, musicale tintinnio prodotto da pezzi di vetro che cadevano al suolo.

Due teste si girarono all'unisono a guardare i frammenti del rilevatore d'incantesimi spargersi rumorosamente sul pavimento: quella più a destra della fila di sogghignanti gargolle di vetro non c'era più, segno che qualcosa aveva appena infranto gli incantesimi di protezione delle mura esterne del Castello Silvertree.

Una fila di teste di drago dorate era incastonata nel bordo del tavolo, dal lato su cui sedeva il barone, che si protese a tirare due di esse prima ancora che gli echi prodotti dalla distruzione del rilevatore si fossero spenti, allungando poi la mano per prendere il bicchiere con una delicatezza molto minore di quella con cui lo aveva posato.

Ebbe a stento il tempo di vuotarlo e di sussultare per il bruciore che il suo contenuto gli aveva lasciato in gola, quando due porte arcuate si aprirono nelle pareti della camera e alcune guardie armate emersero da una di esse, mentre due maghi dalle ampie vesti facevano il loro affrettato ingresso dall'altra.

Nessuno dei nuovi arrivati fu tanto stolto da fare domande: il barone li aveva convocati e avrebbe impartito i propri ordini quando lo avesse ritenuto opportuno.

Il barone non deluse le loro aspettative, né li tenne a lungo in attesa, an-

che se né le guardie né i maghi erano particolarmente impazienti di ricevere i suoi ordini. Pur senza dare l'impressione di guardarli, infatti, tutti avevano notato i pezzi di vetro sparsi sul pavimento, ben sapendo che essi preannunciavano una notte di duro lavoro, e molti di essi avevano ancora lo sguardo assonnato.

«Una breccia è stata aperta nelle mura del castello, probabilmente all'estremità opposta dell'isola», annunciò il barone concisamente. «Inseguite ciò che ne è appena uscito e riportatelo da me... senza indugio e, se possibile, ancora vivo».

Gli armaragor chinarono il capo e si affrettarono a uscire dalla porta da cui erano giunti; Lord Silvertree sollevò allora lo sguardo sui tre maghi ancora nella stanza.

«Voi cosa state aspettando?» chiese, a bassa voce.

A quanto pareva, essi non stavano aspettando nulla, tranne quelle precise parole. In un vorticare di maniche, i tre maghi si affrettarono a raggiungere i rispettivi banchi di lavoro, nei diversi angoli della stanza, per operare le loro magie.

«Eccoli là!» sibilò poco dopo Ingryl Ambelter. Allargando le mani, mandò una scintillante sfera simile a un occhio a fluttuare vorticando nell'aria davanti a tutti. La sfera si oscurò, s'innalzò ed esplose in una nebbia che si diffuse in un caos iridescente lungo il soffitto, creando uno strisciante tappeto di magia i cui colori ammiccarono, rotearono a spirale e di colpo si contorsero nella nitida immagine di tre figure grondanti che stavano risalendo la riva più lontana del Fiume Sinuoso.

«Mia figlia», mormorò il barone. «Interessante». Poi lasciò scorrere lo sguardo sui tre maghi e aggiunse, quasi con indifferenza: «Sapete cosa fare».

Il più giovane dei tre, Markoun Yarynd, era ancora abbastanza stolto e impulsivo da sentire il bisogno di esibire la propria astuzia rispondendo ad alta voce.

«Mantenerla illesa», disse, «e riportarli tutti indietro. Le condizioni dei due uomini non hanno importanza».

«Esattamente», confermò il barone, con voce mielata.

Inespressivi in volto, i tre maghi si scambiarono un'occhiata e tornarono ai loro angoli per rimettersi al lavoro.

Craer temeva che i libri, e i vestiti di Embra che li coprivano, non avessero sopportato bene l'attraversamento del fiume, ma la cosa non sembrava

importare a Lady Silvertree, così come non pareva darle fastidio la camicia da notte bagnata che le aderiva al corpo fradicio e neppure il fatto che i lunghi capelli sciolti si fossero trasformati in una coda altrettanto aderente e grondante. Del resto, nessuno dei tre ebbe molto tempo per contemplare simili inezie mentre prendevano ad avanzare incespicando fra gli alberi nell'oscurità sempre più fitta.

Hawkril, che precedeva gli altri di un passo, imprecò ed estrasse la spada, perché d'un tratto i rami fra cui stavano passando si erano messi a *muoversi*, rivoltandosi come serpenti, protendendosi per legare o strangolare e incurvandosi intorno a loro come una gigantesca gabbia vivente.

Estraendo a sua volta la spada per unirsi all'amico nel tempestare di colpi la vegetazione, Craer sentì la paura salirgli lungo la gola, reale e gelida quanto le acque del Fiumargento. Un ramo gli saettò oltre la testa, e lui si trasse di lato appena in tempo per evitare che esso lo strangolasse nel descrivere la traiettoria di ritorno, finendo così quasi per impalarsi nelle punte simili a lance di un altro ramo proteso.

«Per gli artigli!» imprecò ad alta voce, quasi singhiozzando. Quanto ci sarebbe voluto perché quel bosco vivente riuscisse ad abbatterli, ad accecarli o a soffocarli?

Accanto a lui, la Dama dei Gioielli cantilenò qualcosa con voce imperiosa e di colpo una luminosità dorata scaturì dalla sua persona per diffondersi fra gli alberi, più avanti. Tremando, i rami si ritrassero davanti a essa, rimpicciolendo, o per meglio dire *avvizzendo*, fino a spezzarsi e a pendere inerti e senza più vita. A colpi di spada, Craer tolse di mezzo gli ultimi due rami, incespicò in un terzo e si ritrovò in una lunga striscia di piante prive di vita, un sentiero di devastazione che si stendeva a perdita d'occhio nella notte; Hawkril intanto gli rivolse un cenno perentorio, indicandogli di mettersi all'avanguardia.

«Conosci la strada, Dita Lunghe», borbottò. «Se ben ricordi, io non sono mai stato particolarmente il benvenuto, in Silvertree».

Craer ed Embra si ritrovarono a guardarsi a vicenda.

«Uh... vuoi gli stivali e...» cominciò il procacciatore, sollevando il proprio sacco.

«Più tardi», rispose la maga con decisione, «quando avremo raggiunto il covo sicuro dove siamo diretti, quale che possa essere. Mio padre ha troppi maghi astuti perché noi si possa rimanere qui fermi a parlare».

«Esattamente, quanti astuti maghi ha ai suoi ordini?» domandò Craer, con aria alquanto cupa. Per i Tre, entrare in pieno giorno nel Castello Sil-

vertree e impadronirsi dell'argento del barone sarebbe stato meno stolto di quel loro tentativo di depredare il guardaroba della Dama dei Gioielli! Era più che probabile che prima dell'alba finissero per...

Alle loro spalle, qualcosa sbatté le grandi ali e scese in picchiata fra gli alberi accompagnato da una serie di piccoli schianti, un qualcosa di scuro coperto di scaglie, dotato di ali di pipistrello e con un numero decisamente eccessivo di fauci.

«Corna! Cos'è *quello*?» sussultò Hawkril, sollevando la spada.

«*Correte!*» ringhiò Lady Silvertree, rivolta ai due uomini. «Correte e tenetevi bassi!».

E seguì senza indugio il proprio consiglio, fuggendo nella notte come un fradicio spettro dai piedi scalzi. Di comune accordo, i due uomini si lanciarono dietro di lei, sbattendo con violenza contro molti alberi e proseguendo la fuga senza rallentare, incespicando e barcollando a causa di radici nascoste dal buio e del terreno ineguale. Un susseguirsi di schianti alle loro spalle li avvertì che quell'orrore volante li stava tallonando con incessante entusiasmo.

«Hai idea... di cosa sia quella cosa?» ansimò Craer, quando finalmente raggiunse la maga che si supponeva stessero guidando, o rapendo o comunque portando lontano dal Castello Silvertree e dalla portata del suo crudele barone.

«È un drago della notte», annaspò Embra, «ed è stato evocato da uno dei maghi di mio padre. Se ci prende, ci farà a pezzi».

Né Craer né Hawkril ebbero in quel momento il tempo di ribattere, perché il drago della notte pareva avere la capacità di perdere a tratti la propria consistenza solida nel passare attraverso alberi che avrebbero dovuto fermarlo, e li stava inseguendo a una velocità spaventosa. Già era a pochi metri di distanza e...

I tre si lanciarono lontano, appiattendosi disperatamente per sfuggire alle zanne che a pochi centimetri li minacciavano; le teste sinuose si protesero avidamente, ma vennero intercettate da un albero nodoso.

Il devastante impatto che seguì avrebbe ucciso qualsiasi bestia normale. Il tronco dell'albero tremò, spaccandosi senza però crollare, parecchi rami piovvero al suolo tutt'intorno e Lady Embra Silvertree capitombolò all'indietro fra questi con un atterraggio poco dignitoso che le tolse il respiro, la fece ruotare su se stessa e la fece finire seduta in un groviglio di legno infranto. Nel guardare verso l'alto, stordita, si ritrovò a fissare delle fauci aperte e irte di zanne che si trovavano a pochi centimetri da lei. Gorgo-

gliando, il drago della notte scattò in avanti per azzannarla.

«Non vuoi mangiare, signora?».

La voce di Mressa era quasi un singhiozzo, perché vedere la bambina a lei affidata così triste e desolata le lacerava il cuore più di quanto l'addolorasse ciò che il padre della piccola aveva fatto a sua madre, un atto malvagio che avrebbe ancora potuto estendersi di quel tanto sufficiente a reclamare anche la vita della giovane Lady Silvertree.

La bambina le volse le spalle con un gesto violento, e Mressa la guardò allontanarsi lungo i bastioni, un piccolo spettro alla deriva vestito di nero... per andare incontro alla propria condanna? Silenziosa e pallidissima, attendeva di essere abbattuta come lo era stata sua madre, oppure avrebbe scelto lei il momento della propria morte, contemplando le rocce che spuntavano dal fiume sottostante, come stava facendo anche adesso, prima di gettarsi nel vuoto in un breve volo che poteva avere una fine soltanto?

Mressa si accostò all'ampio petto il piatto rifiutato, osservando l'immota, silenziosa Embra guardare verso il basso e verso la propria morte, e rabbrividì senza però tentare di raggiungere la bambina, per timore che il vederla avvicinarsi potesse essere lo sprone che l'avrebbe indotta a farla finita, urlando.

Urlando... come sua madre Tlarinda aveva urlato per tutta quella lunga notte, gridando nell'agonia, legata a un tavolo e assoggettata alle torture inflitte dal marito. Urla che erano cessate appena prima dell'alba, quando il suo corpo mutilato aveva esalato l'ultimo respiro e il Barone Silvertree se ne era allontanato con un gentile sorriso, inzuppato del sangue di sua moglie, chiedendo con calma se era pronto il bagno caldo da lui richiesto.

Mressa rabbrividì al ricordo e d'un tratto s'immobilizzò, nello scorgere una figura isolata in piedi sulla torre più alta, intenta a osservare Embra come lei stava osservando il Fiumargento scorrere con lenta costanza oltre le mura. Come un avvoltoio appollaiato al di sopra di una preda che sapeva non potergli sfuggire, la figura stava tenendo inchiodata sul posto la cameriera con il peso del suo sguardo freddo.

Mressa poteva avvertire il suo gelido sorriso. Non ebbe un sussulto, ma riuscì a stento a trovare il fiato per tremare e appuntò lo sguardo sulla silenziosa bambina che d'ora in poi avrebbe dovuto chiamare Lady Silvertree, non osando più guardare verso l'alto, immobilizzata al suo posto e condannata a fare da spettatrice mentre Embra Silvertree decideva se mo-

rire o meno.

Quando aveva appreso del suo errore, lui aveva scrollato le spalle con un sorriso che Mressa non avrebbe mai dimenticato.

Continuando a sorridere, aveva finito come sempre il suo bicchiere della staffa ed era partito per acquistare nuovi cavalli da monta, senza alterare minimamente i suoi programmi. Quella era stata la quarta mattina dopo che Tlarinda era morta per sua mano, per espiare il peccato della propria infedeltà.

Il barone l'aveva vista parlare per strada con un uomo, che lei era parsa felice di incontrare. Si erano baciati e abbracciati, avevano riso insieme, lei e quello sconosciuto che era stato incatenato in una cella quando i pezzi insanguinati del corpo di Tlarinda gli erano stati portati per ordine del barone. L'uomo era poi stato trascinato nella piazza principale appena un'ora più tardi, gli erano state tagliate le braccia e le gambe, le ferite erano state cauterizzate con il fuoco mentre gli incantesimi di Gadaster Mulkyn lo tenevano in vita, e poi era stato abbandonato là, nudo sotto il sole, a morire lentamente di fame.

Uno sconosciuto che era stato il fratello che Tlarinda non vedeva da lungo tempo.

Era stata quella la notizia che aveva indotto il barone a scrollare le spalle e a sorridere. Il suo era stato un sorriso che esprimeva un passeggero rimpianto, come se avesse indossato il mantello sbagliato o sollevato un boccale vuoto invece di quello pieno posato accanto. Un errore passeggero che non meritava neppure un'imprecazione di rammarico, tanto meno rimorso o espiazione.

Sconvolta, Mressa aveva visto dare i resti in pasto ai porci del castello, atto con cui la questione era stata considerata chiusa. Essa si era però lasciata alle spalle una bambina tranquilla e sognatrice, propensa a indossare abiti adorni di gemme e a leggere nella solitudine del giardino, una bambina ora silenziosa e annientata, che non aveva più pronunciato parola, né si era tolta gli abiti a lutto dal giorno di quelle due morti.

Qualcosa si mosse lungo il parapetto, riportando al presente l'attenzione di Mressa. Una pietra si era sollevata come una botola, e la bambina stava tirando fuori dei libri dalla nicchia nascosta sotto di essa. Quelli sembravano tomi di magia, gli stessi che Mressa aveva visto un paio di volte aperti davanti al principale mago del barone, Gadaster Mulkyn.

Qualcos'altro si mosse, più in alto, e Mressa si costrinse a sollevare lo sguardo giusto in tempo per vedere Gadaster andare a raggiungere il barone. I due indugiarono a contemplare con un freddo sorriso la giovane Lady Silvertree intenta a sfogliare i libri con aria piena di meraviglia. Oh, per le corna della Signora, Mressa Calandue era forse destinata a essere la sola testimone di un'altra bieca azione? A essere una lingua che Faerod avrebbe provveduto a mettere a tacere nel momento stesso in cui si fosse reso conto di quello che essa avrebbe potuto dire?

Sì, lo era. Sotto il tratto dei bastioni su cui si trovava Embra si allargava una balconata, una piattaforma sporgente dalle mura su cui Lord e Lady Silvertree erano stati soliti sedere per contemplare il fiume nelle serate più calde. Adesso era deserta, ma Gadaster Mulkyn agitò una mano e sulla balconata l'aria tremolò per un istante... poi Faerod Silvertree apparve su di essa, intento a contemplare il Fiumargento con un boccale in mano; appoggiato alla ringhiera della balconata, il barone pareva non essere consapevole della presenza della bambina, sopra di lui. Embra però lo vide e s'irrigidì.

Mressa sollevò lo sguardo verso l'alto parapetto della torre in tempo per vedere il barone, quello vero, ritrarsi per portarsi alle spalle del mago Gadaster; da lì, osservò Embra mentre lei fissava la sua immagine apparsa più in basso e si guardava rapidamente intorno, sorvolando con lo sguardo la figura di Mressa, in quanto considerava l'anziana cameriera un'amica o addirittura un fedele arredo; una volta certa di essere sola, la bambina prese a sfogliare furiosamente le pagine, la testa che sussultava per la premura frenetica.

Parve che passasse un'eternità, poi lei si raddrizzò, protese come una spada il braccio snello verso la sottostante sagoma paterna e disse qualcosa in tono secco e limpido.

L'aria al di sopra della balconata ribollì e divampò, l'intero castello fu scosso da un tremito e barone e balconata furono d'un tratto ridotti a un ammasso di piccoli frammenti anneriti che artigliarono l'aria prima di precipitare nel fiume sottostante.

Alcune guardie accorsero urlando, molte teste si affacciarono alle finestre e sul parapetto più alto un globo luminoso si materializzò intorno al mago e al barone. Vibrando, il globo si sollevò nel vuoto e scese lentamente verso il punto in cui la bambina stava fissando il luogo devastato che era stato una balconata. Le voci di Gadaster e del barone giunsero nitide all'orecchio di Mressa, e così pure a quello di Embra, che si girò di

scatto e guardò verso l'alto, pallidissima in volto.

«Un'attitudine naturale per la magia, rapida e vigorosa», mormorò il mago.

«Bene», sorrise Faerod Silvertree. «Se non altro mi servirà a qualcosa di più del semplice esibire in giro i miei gioielli. Fa ' di lei quello che vuoi, Mulkyn, a patto che non osi mai disobbedire. Non tollero l'infedeltà», aggiunse, con un sorriso sempre più accentuato.

Nel sentire quelle ultime parole, Embra Silvertree cambiò espressione, e per un momento il suo volto manifestò l'ira più intensa che Mressa avesse mai visto, una contorta fiamma di furia rovente.

Poi, essendo una Silvertree, Lady Embra costrinse il proprio viso ad assumere una maschera d'imperscrutabilità, e guardò il proprio destino venirle incontro nascondendo dietro di essa i propri sentimenti.

3.
Eludendo la comprensione... e anche peggio

Fra tutte le bestie che danno la caccia agli esseri umani, nessuna è temuta diffusamente quanto il drago della notte. Darsar ospita mostri più formidabili, e ce ne sono perfino alcuni che sono considerati più spietati, ma in questa lucente creatura simile a un'anguilla lunga quanto dieci uomini, capace di volare come un pipistrello gigantesco e dotata di fauci in grado di divorare in un boccone intere famiglie c'è qualcosa che induce gli uomini a singhiozzare per il terrore.

I draghi della notte sono sempre stati presenti nella valle del Fiumargento. Essi si tengono sospesi nell'aria, immobili, quando il sole è alto e intenso, di solito cercando riparo nelle profonde foreste o volando al di sopra delle paludi, dove gli uomini non si avventurano, per poi uscire con il crepuscolo per andare a caccia di cibo. Una mucca, oppure parecchie pecore o capre costituiscono un pasto migliore di un essere umano, ma ci sono draghi della notte che adorano la caccia di per se stessa. Alcuni amano sorprendere le prede di giorno, altri sembrano trarre piacere dal provocare gli umani e dal farsene beffe, infrangendo trappole approntate per loro o svegliandoli ripetutamente nei loro letti, passando attraverso le finestre e rovesciando il letto per spargerne gli occupanti in tutte le direzioni, infliggendo notti di terrore prima di decidere di ucciderli per nutrirsi.

Alcuni sviluppano una predilezione per il sapore dei membri di una particolare famiglia o paiono avere una spiccata ostilità nei confronti degli a-

bitanti di una specifica baronia o città, e tutti odiano coloro che più li possono ferire: arcieri e maghi. I menestrelli narrano spesso la storia di Maerdantha, che aveva perso l'intera famiglia, figli e figlie e zii, perché erano in grado di scagliare incantesimi contro le scure creature volanti che divoravano le loro pecore. Alla fine, Maerdantha aveva assunto mediante i propri incantesimi la forma di un drago della notte e in quelle sembianze si era aggirata in mezzo al gregge di famiglia, che andava calando rapidamente di numero.

Quando infine il predatore era giunto, lei era riuscita ad abbatterlo soltanto perché esso aveva reagito alla sua forma scegliendo di corteggiarla, invece di decidere di farla a pezzi subito.

La carcassa che i servitori avevano trovato, dopo aver portato al riparo la padrona gravemente ferita, era lunga quasi venti metri dall'attaccatura delle ali da pipistrello alla punta acuminata della coda; anche nella morte, il drago giaceva snello e sinuoso, così aggraziato e terrificante nell'aspetto che ben pochi avevano osato avvicinarsi. Molte erano le teste appuntite, tutte con un becco da uccello di lunghezza pari all'altezza di un uomo e dotato di numerosi, affilati denti da squalo; gli occhi erano forme bianche prive di pupille, e perfino i sacerdoti erano stati visti rabbrividire nell'avvicinarsi al mostro.

Quel particolare drago della notte sembrava più piccolo della media, ma era fornito di un numero più abbondante di fauci, che si stavano ora spalancando con aria famelica, mentre si lanciava su Embra, senza nulla di amorevole nell'atteggiamento.

A meno che il suo non fosse amore per il sangue di maga caldo e appena versato.

La Dama dei Gioielli si sputò sulle mani e balbettò una parola di potere che si era augurata di non dover usare se non quando fosse stata molto più avanti negli anni. La voce le echeggiò intorno con un suono spettrale mentre protendeva di scatto il braccio in avanti e scagliava la propria saliva in una delle bocche spalancate del drago; poi il nauseante senso di debolezza derivante dall'impiego di quella parola esplose dentro di lei, strappandole un gemito.

L'altra testa si protese verso di lei facendo schioccare le zanne scure, ed Embra l'allontanò con un calcio per poi sollevarsi e catapultarsi oltre il groviglio di rami d'albero con una contorsione disperata.

Intanto il drago della notte prese a dibattersi a causa della magia che gli divampava dentro, le spire nere del suo corpo che sferzavano selvaggia-

mente l'aria; Embra ne approfittò per rotolare più lontano, tenendo un braccio sollevato a ripararsi la faccia nel sibilare la parola che avrebbe portato l'incantesimo alla sua fatale conclusione.

La notte esplose in un'umida pioggia di fuoco magico e di brandelli di mostro, scuotendo il terreno intriso di rugiada. Nelle vicinanze, voci maschili urlarono di terrore, poi il sangue piovve sugli alberi circostanti, colando attraverso le foglie tremanti, legno e carne sfrigolarono in pari misura per i postumi dell'esplosione quando le gocce che erano state il drago della notte si posarono sul groviglio di rami e sui tre fuggitivi, generando sottili volute di fumo.

Lady Silvertree si servì dei resti fumanti della camicia da notte per sfregare il punto del corpo che le bruciava maggiormente, appena sopra il ginocchio; ansimando, si sforzò di controllare lo stomaco sconvolto, e in qualche modo ci riuscì.

«Serpente nell'ombra!» ringhiò, usando quasi stancamente l'imprecazione più forte che si conoscesse nella valle.

Liberandosi con uno strattone da un ultimo ramo acuminato come una daga, che le lasciò una lacerazione sanguinante lungo le costole, si riempì avidamente i polmoni della fredda aria notturna, sbatté le palpebre e si ritrovò a fissare negli occhi Hawkril Anharu.

I capelli dell'armaragor fumavano qua e là, dove erano stati colpiti dall'icore acido del drago della notte, la faccia umida e sporca di fumo aveva un'espressione di reverenziale meraviglia; poi Craer apparve accanto all'amico, altrettanto sporco di interiora di mostro quanto i suoi due compagni, e offrì in silenzio a Embra un fagotto scuro, che lei riconobbe come gli indumenti che gli aveva fatto riporre nel sacco.

«Più tardi», disse, e indicò con un cenno eloquente e perentorio il varco che il suo precedente incantesimo aveva aperto nel bosco. Quando nessuno dei due uomini accennò a muoversi, Embra li oltrepassò incespicando e ringhiando qualcosa d'inarticolato. Per essere degli eroi, quei due erano una splendida coppia di idioti storditi...

«Nella parola *illesa* c'è forse qualcosa che sfugge alla vostra comprensione?» domandò mite il Barone Silvertree, distogliendo lo sguardo freddo e tagliente dalla scena che fluttuava vicino al soffitto. I tre maghi lo fissarono, con il volto spaventato lucido di sudore.

«Io... imploro perdono, signore», borbottò Ingryl Ambelter, scorgendo una particolare espressione nello sguardo del suo padrone. «Le magie di

Lady Embra...».

«Sono più numerose e potenti di quanto ti aspettassi», lo interruppe il Barone Faerod, con voce lenta e ferma, tagliente quanto una lama. «Lei *è* mia figlia, gentili maghi. Mi aspetto da voi il massimo sforzo, e gradirei che tali sforzi includessero, per così dire, una maggiore precisione.

«Gentili maghi», proseguì con voce vellutata, nel silenzio carico di tensione che seguì, «le vostre magie proteggeranno ogni singolo capello della sua testa e ogni centimetro di quella pelle che lei è così pronta a esibire davanti al primo spadaccino di passaggio. Non è così?».

La sola risposta fu il silenzio; altrettanto silenziosamente il Barone Silvertree annuì con lentezza e lasciò scorrere lo sguardo su quei tre volti sudati fino a quando non ottenne, sia pure con riluttanza, un cenno di assenso da ciascuno dei maghi. A quel punto tornò ad appuntare lo sguardo sulla scena che fluttuava vicino al soffitto, ignorando i sommessi borbottii e le occhiate in tralice che i tre maghi gli rivolsero nel tornare ai loro angoli per operare nuove magie.

Uno dei tre era solitamente di poche parole e, come accade in questi casi, veniva spesso dimenticato e ignorato in mezzo al flusso di chiacchiere dei suoi più loquaci colleghi. Il suo nome era Klamantle Beirldoun, e per quelle che gli erano parse interminabili ore di sudata fatica aveva lavorato a una potente magia, all'insaputa dei colleghi e perfino del barone, lanciando sulla Dama dei Gioielli una maledizione: se il vero problema di quella situazione era la sua magia, dato che senza di essa i due guerrieri vagabondi di Blackgult non avrebbero certo potuto resistere a lungo alle magie di Silvertree, allora che la sua magia venisse annientata fino al giorno in cui non si sarebbe inginocchiata davanti a suo padre, sottomettendosi di nuovo in tutta sincerità, sempre che un simile giorno fosse mai giunto, cosa di cui Klamantle dubitava fortemente. Fino ad allora, la maledizione avrebbe fatto sì che a ogni incantesimo da lei operato, la magia le avrebbe sottratto un po' di vitalità, lasciandola indebolita fino a ridurla a uno scheletro ambulante, in grado di aggrapparsi alla vita soltanto finché avesse evitato di usare ancora i suoi poteri.

Sfoggiando un lento sorriso, Klamantle sussurrò la parola finale dell'incantesimo. Era fatta. Ah, sì, era proprio fatta! Niente male, per essere uno che veniva spesso ignorato.

«Silvertree non sembra essere il posto più sicuro di Aglirta», commentò Delvin dalle Molte Arpe, rivolto al suo compagno, scrutando al tempo

stesso la scura foresta che li circondava. La rugiada notturna brillava sui capelli castani, arricciati accuratamente secondo la moda, che sfioravano le spalle snelle del bardo, che nel parlare continuava a lanciare caute occhiate in tutte le direzioni.

Rami arcuati sovrastavano la strada su cui si trovavano i due uomini, immergendo ogni cosa in un'oscurità talmente fitta da poter nascondere orsi in agguato, felini notturni o una banda, anche numerosa, di fuorilegge armati. Adesso, affrettarsi alla volta di Sirlptar sulle strade di Silvertree avvolte dalla notte appariva un'idea molto meno sensata di quanto lo fosse sembrata il giorno precedente, alla piena luce del sole.

«Comincio a pensare che in Aglirta non ci sia più *nessun* posto sicuro», ribatté a bassa voce Helgrym Castlecloaks, la cui barba corta e brizzolata era umida di rugiada quanto i capelli del compagno, poi si arrestò ad ascoltare e portò la mano al coltello che aveva alla cintura. «Fermo!» esclamò, posando l'altra mano sul braccio di Delvin.

I due bardi si arrestarono entrambi, in ascolto. C'era stato un suono...

Eccolo di nuovo, lo stridere di un'armatura. Un guerriero in armatura completa si trovava poco lontano e si stava avvicinando sempre di più. No, erano parecchi guerrieri...

Avendo già avuto esperienze in fatto di guerra, Helgrym trascinò il compagno più giovane verso il bordo della strada e si acquattò con lui in un fosso che puzzava di foglie marce.

«Non fare *nessun* rumore», sussurrò all'orecchio di Delvin, e gli indicò qualcosa.

Una banda di guerrieri stava emergendo dagli alberi sul lato della strada più vicino al fiume; ancora grondanti per la recente nuotata, i guerrieri stavano procedendo in fretta, con cupa determinazione, e mentre attraversavano la strada, molti di essi con le armi in pugno si sistemarono l'armatura nel camminare. I guanti irti di punte e gli elmi crestati brillavano sotto la luce della luna, che rivelava lo stemma dei Silvertree su quelle armature di eccellente fattura: dovunque fossero diretti, quegli armaragor avevano fretta di arrivare a destinazione, fretta di uccidere.

La Dama dei Gioielli s'inerpicò lungo uno scivoloso costone di pietre coperte di muschio e si ritrovò nuovamente ad annaspare per respirare. Aggrappandosi al ramo più vicino per mantenere l'equilibrio, trasse un profondo respiro e si girò a guardare nella direzione da cui erano giunti: la luce della luna strappava riflessi agli elmi e alle lame dei più vicini soldati

di Silvertree. Graul! E pensare che era una notte così bella, soffusa del chiarore della luna.

«Il nostro comune bisogno di quel vostro covo sicuro sta diventando sempre più pressante», ringhiò ai suoi due compagni, in una sarcastica parodia di nobile cortesia. «Sapete, quando vado a letto, non mi porto dietro il necessario per scatenare incantesimi di guerra contro mezza Aglirta!».

Hawkril emise un grugnito allarmato, non il commento che Embra si era aspettata da lui, e nel girarsi di scatto lei vide il massiccio armaragor indietreggiare in tutta fretta da qualcosa che stava cominciando a emergere dalle rocce su cui si erano arrampicati. Quell'apparizione spettrale pervasa di un malsano chiarore verdastro stava assumendo una forma vagamente umanoide nell'incombere su di loro; osservandola, Embra decise che doveva essere opera di Markoun, che preferiva sempre fare impressione sulle persone piuttosto che portare a termine un incarico.

Stancamente, distrusse la forma sempre più solida con un'ondata di fuoco evocato magicamente, e la breve fiammata destò delle grida fra i soldati lanciati all'inseguimento, che si precipitarono di corsa verso di loro.

Di nuovo senza fiato, Lady Silvertree li fissò scuotendo il capo.

«Adesso è il tuo turno di salvare *me*», borbottò preoccupata e rivolta ad Hawkril, la cui silenziosa risposta consistette nell'allargare le grandi mani vuote, scrollando le spalle con impotenza.

Emergendo dal buio, Craer assestò una pacca al braccio dell'amico.

«Prendila in braccio, e al diavolo la sua dignità», sussurrò. «Presto, da quella parte, attraverso quell'arco laggiù!».

«Quella deve essere una maga!» sussultò Delvin, tutto eccitato, quando il fuoco divampò brevemente sul pendio.

«Silenzio!» ingiunse Helgrym, in un intenso sussurro, spingendo giù Delvin fino a fargli sfiorare con il mento l'acqua del fosso. «Vuoi che ci sentano? *Preferirei* continuare a vivere!».

Poi troncò a mezzo il proprio rimprovero per fissare a bocca aperta quello che stava succedendo; muovendosi inconsciamente all'unisono, i due bardi si sollevarono sulle ginocchia per vedere meglio. I soldati di Silvertree si stavano lanciando rumorosamente alla carica, una sagoma di un verde luminescente stava apparendo un po' più in basso lungo il pendio e una creatura dalle ali di pipistrello e coperta di scaglie nere, con due teste e lunghi artigli affilati, stava scendendo in picchiata dal cielo rischiarato dalla luna, al di là della luce sempre più intensa, per mettersi alla testa degli

inseguitori della maga e dei suoi due compagni, che in quel momento stavano scomparendo attraverso un'arcata di un muro fatiscente, in cima a una collina.

«Per i Tre!» sibilò Helgrym, pieno di meraviglia. «Stanno andando nelle catacombe infestate!».

«Nella Dimora Silenziosa?» commentò Delvin, deglutendo a fatica. «Dicono che uno zannelunghe abbia là la sua tana!».

Poi deglutì nuovamente quando Helgrym annuì.

«Sai cosa dobbiamo fare», concluse lentamente il bardo più anziano.

«Sì», sussurrò Delvin, ancor più lentamente. «Dobbiamo assistere a ciò che accadrà, per poterne poi cantare in seguito».

Entrambi trassero un profondo sospiro, si guardarono intorno, contemplando gli scuri alberi di Aglirta come se stessero dicendo loro addio e avanzarono all'unisono con pari riluttanza, guardando la cosa volante, la sagoma spettrale e gli armaragor lanciati alla carica oltrepassare tutti l'arcata di accesso al recintato terreno di sepoltura della Dimora Silenziosa. Secondo la ballata, essa era il luogo di riposo di sedici Baroni Silvertree, o forse anche di un numero superiore a questo, ed era stato addirittura un menestrello importante quale era il maestro arpista in persona, Inderos Arpa Tempestosa, a confermare una volta a Delvin che quella cifra si avvicinava alla realtà di fatto. D'altro canto, non era necessario essere un bardo veterano per sapere dell'esistenza dello zannelunghe divoratore di uomini che si aggirava nella costruzione, perché la quantità di persone che erano state divorate o erano scomparse mentre stavano cercando di trovare tesori tombali seppelliti con i defunti nobili Silvertree era tale da convincere anche i più scettici del fatto che là dentro dimorava *qualcosa* che si nutriva di carne umana.

Le pietre coperte di muschio erano scivolose, ma il tragitto era breve, e in pochi attimi i due raggiunsero l'arcata in rovina.

«È così che i bardi finiscono per farsi uccidere?» mormorò Delvin, con voce non del tutto salda, soffermandosi accanto alla parete di pietra sgretolata.

«Sì», rispose Helgrym, in un triste, stanco sussurro. «Sì, è così».

Insieme varcarono l'arcata addentrandosi nell'oscurità infestata dai fantasmi.

Il cortile d'ingresso della Dimora Silenziosa era stato un tempo un parco costellato di piccoli giardini geometrici, e in seguito era diventato il luogo

in cui i membri di famiglia illegittimi, i servitori molto amati e cavalli e cani ancora più amati erano stati seppelliti da una lunga successione di Lord Silvertree. Da anni, peraltro, l'instancabile foresta si era estesa a invadere il cortile, e all'interno delle sgretolate mura di pietra essa sembrava respingere la luce lunare, cosicché le lapidi e perfino le tombe grandi quanto una capanna emergevano incombenti dall'oscurità in modo bruscamente improvviso.

«Mettimi *giù*!» sibilò il fagotto umido che l'armaragor trasportava in spalla. «*Giù*, ho detto, bebolt a te! Io...».

Quelle parole furono interrotte da un breve urlo quando qualcosa dalle ali di cuoio svolazzò stridendo in mezzo a una lunga ciocca di capelli fradici.

«Non ho capito l'ultimo commento», borbottò chi la trasportava, in tono più irritato che divertito. «Ora smettila di dibatterti, altrimenti potrei non avere altra scelta che quella di scaricarti su una lapide tombale».

Il suo fagotto lanciò un altro piccolo strillo quando gli stivali di Hawkril scivolarono sulla pietra umida e lui riprese l'equilibrio con un sobbalzo. Quello era stato un vero passo falso, non una piccola lezione a beneficio della dama che reggeva in spalla, e se pure lei la pensava diversamente, che importanza poteva avere?

Adesso avevano *vere* preoccupazioni su cui concentrare i loro cupi e angosciati pensieri. Alle loro spalle, alla base della collina, qualcuno stava impartendo degli ordini, e un momento più tardi sentirono lo scricchiolare d'armatura prodotto da parecchi uomini che si muovevano in fretta: un piccolo esercito era diretto verso di loro, guerrieri di Silvertree a caccia di vite umane. Hawkril si lasciò sfuggire un ringhio.

I pipistrelli svolazzavano e calavano in picchiata con fievoli strida, e più avanti Craer si stava muovendo come un'ombra dal passo sicuro, ma l'armaragor, carico del suo fradicio e furioso fardello e dell'oscillante sacco pieno di gemme che gli urtava la coscia a ogni passo, incespicò una seconda volta e poi anche una terza.

Inevitabilmente, giunse poi il momento in cui i suoi piedi incontrarono una pietra smossa e scivolarono. In un istante, Hawkril si ritrovò con le braccia vuote, le gemme che si rovesciavano da un lato nell'oscurità in un torrente ticchettante, e Lady Embra che rotolava dalla parte opposta sussultando di sorpresa.

La dama andò a sbattere con violenza contro una lapide simile a un tavolo e rimbalzò sulla lastra, ammaccandosi entrambi i gomiti e sbattendo la

testa su una pietra logorata dalle intemperie. Le sue imprecazioni, una volta che ebbe ripreso fiato quanto bastava per emetterne, echeggiarono così rapide e roventi da indurre l'armaragor a fuggire, intimidito, nella notte.

Girandosi di scatto a fronteggiare le forze di suo padre, Embra Silvertree si sollevò sulle ginocchia graffiate e sanguinanti, e alzò entrambe le mani. Che un graul la prendesse se quegli stupidi maghi non avevano evocato *un altro* drago della notte, e anche lo spirito di un leech, per di più!

L'incantesimo che scaturì con un sinistro ululato dalla sua persona infranse le pietre dell'arcata, conficcandone le schegge nel corpo in picchiata del drago della notte, tempestandolo di una grandine letale che lo uccise senza dargli neppure il tempo di urlare. Emettendo una gorgogliante schiuma insanguinata, il corpo decapitato si agitò e si dibatté a mezz'aria prima di rotolare a terra, lacerando lo spirito del leech e sopraffacendolo con l'essenza vitale di cui esso era in cerca quando si abbatté attraverso la sua sagoma.

Con le labbra serrate in una linea sottile a causa dell'ira, Embra assistette alla morte delle due sagome luminose che si dibattevano. Sussultando e abbassandosi per evitare tutto ciò che lei aveva evocato, gli armaragor di Silvertree stavano ovviamente continuando ad avanzare con passo incespicante, fedeli e decisi, agitando con aria torva le spade bagnate. Indipendentemente dal ruggire e saettare degli incantesimi, alla fine ci si riduceva sempre a usare degli ottusi guerrieri.

D'un tratto Embra si accorse che stava tremando: si sentiva di nuovo debole e in preda alla nausea, e stava consumando troppo in fretta la magia a sua disposizione. Doveva sfidare e sconfiggere tre maghi, tutti senza dubbio più potenti di lei, e di certo più astuti e spietati. Era quindi il momento di riprendere la fuga e...

Embra scese dalla lapide, scivolò sulle sue stesse gemme sparse sul terreno buio, e si rese conto di essere sola. Dov'era finito quel bue di un armaragor?

Adesso stava imprecando troppo in fretta per riuscire a ricordare il suo nome, ma il suo volto le affiorò senza difficoltà nella mente, e questo fu tutto ciò di cui aveva bisogno.

La Dama dei Gioielli ringhiò un incantesimo che costrinse Hawkril Anharu a girarsi di scatto a metà di un passo. Per poco l'armaragor non cadde, ma un'onda di forze crudeli gli stava bruciando nei muscoli, sottoponendoli a una trazione irresistibile al punto che lui non poté neppure imprecare quando mani invisibili lo costrinsero a tornare sui suoi passi, barcollando

per i fuochi che parevano divampare dentro di lui, fino a tornare dove si trovava la maga, improvvisamente prigioniero nel proprio corpo.

Embra fissò con occhi roventi il guerriero tremante. Il volto di Hawkril era bianco per il terrore e teso per un'ira che soltanto il ferreo controllo della maga stava tenendo a freno, e il contrarsi dei suoi muscoli, unito all'andatura goffa, indicava con chiarezza che lui stava lottando contro la magia di cui era prigioniero. Con mosse rigide, l'armaragor tese le braccia ed Embra sedette nella sua stretta, senza aver bisogno di guardarsi alle spalle per sapere quanto fossero ormai vicini i primi soldati.

Un momento più tardi, l'armaragor e il suo fardello stavano fuggendo di nuovo attraverso il cimitero, le gemme dimenticate alle loro spalle, con il respiro affannoso dei primi, più audaci guerrieri di Silvertree che echeggiava sonoro nei loro orecchi, ormai molto vicino.

«Di qui! Presto!» chiamò Craer, da un punto più avanti, ed Embra diresse verso la voce il suo riluttante mezzo di trasporto.

Il procacciatore era fermo davanti alla soglia buia e spalancata di una tomba grande quanto una casa: alla luce della luna, essa appariva come la vuota orbita fissa di un gigantesco teschio semisepolto.

«La Dimora Silenziosa», ringhiò Embra, a denti stretti. «Sarebbe *questo* il vostro "covo sicuro"?».

Craer annuì, segnalandole con urgenza di entrare.

«Va' tu per primo», ribatté Embra, in tono secco. «Uno zannelunghe ha qui il suo covo e a me non rimangono più gli incantesimi per abbatterlo. Mostragli la tua spada, e speriamo che si dia alla fuga. Quanto a me, sono stanca, e sto cominciando a perdere il controllo sul nostro alto e possente compagno».

Craer le scoccò un'occhiata che esprimeva contemporaneamente sorpresa, allarme e un avvertimento prima di saettare nell'oscurità con il coltello in pugno.

Embra intanto sgusciò fuori dalla portata di Hawkril prima che l'armaragor, talmente infuriato da essere scosso da un violento tremito, potesse scattare in avanti e schiacciarla contro un stipite. Libero dal suo peso e da gran parte del controllo da lei esercitato, Hawkril si lanciò in avanti nell'istante stesso in cui Embra si allontanò. Del resto, lui non era il solo a circolare infuriato per la foresta, quella notte. Embra aveva fatto la sua scelta, aveva afferrato una tenue possibilità, e se ora avesse esitato la sola cosa che avrebbe trovato ad attenderla sarebbe stata la morte.

Sebbene i soldati le stessero ormai venendo incontro, si costrinse a girar-

si verso di essi: fissandoli con occhi roventi, Embra Silvertree si rivolse alla luce della luna.

«So che mi puoi sentire, padre», mormorò. «Sappi questo: ne ho abbastanza di essere usata. D'ora in avanti, guardati da me... e temi la mia venuta».

Poi oltrepassò la soglia proprio mentre i soldati stavano per raggiungerla.

Ricordava bene l'ampia camera dall'alta volta che si allargava oltre la soglia; i deboli incantesimi di cui era ancora permeata la rischiaravano ogni volta che qualcosa si muoveva all'interno, e il loro fievole bagliore le permise di vedere il soffitto a volta rivestito da uno spesso strato di ragnatele pendenti, e le due file di statue disposte come lo erano state quando le aveva viste per la prima volta, tanto tempo prima, dall'interno di un incantesimo di protezione lanciato dal vecchio Gadaster Mulkyn: gli armaragor di pietra, di tutta la testa più alti di qualsiasi uomo vivente, erano disposti in file vigili, e i loro freddi occhi scolpiti sembravano in qualche modo seguire sempre con lo sguardo chi li osservava, comunque si muovesse e dovunque si posizionasse.

Hawkril era fermo al centro della stanza, impegnato a lottare ancora contro la sua magia, e lei lo sospinse davanti a sé con una rovente ondata della propria ira, sfruttando gli ultimi momenti di durata dell'incantesimo per sferzarlo come un pastore avrebbe fatto con una bestia ottusa, per poi affrettarsi a seguirlo. Alcune grida che echeggiarono alle sue spalle, proprio mentre lei raggiungeva l'arcata che si apriva nella parete opposta, le indicarono quanto fossero ormai vicini i soldati. Sapeva che, se gli ordini di suo padre fossero stati diversi, spade e coltelli le avrebbero già trafitto la schiena.

Non appena toccò la soglia con un piede, Embra si volse di scatto con un grido pieno di angoscia, e questa volta l'incantesimo parve esplodere da lei con uno schiocco, causandole un dolore alla testa così violento che Embra barcollò e per poco non cadde. Aggrappandosi alla fredda pietra in cerca di sostegno, guardò il soffitto della camera precipitare quasi pigramente sui primi soldati lanciati alla carica in una pioggia di pietre rotolanti che si protrasse fino a quando l'intera stanza, con le sue statue e tutto il resto, non fu interamente piena di macerie.

«Per la potente risata dei Tre», commentò Embra, acidamente, in mezzo alle vibrazioni e alle nuvole di polvere che seguirono il crollo, «adesso siamo murati qui dentro con uno zannelunghe affamato, e io non ho più

neppure un incantesimo sufficiente ad accendere una candela».

Mentre quelle parole le scaturivano dalle labbra, alcune scintille si staccarono dalla parete accanto alla sua mano con un furioso crepitio, e un po' di esca racchiusa in un palmo brillò, crepitò a sua volta e prese fuoco. Quando la fiamma attecchì a uno stoppino, Embra vide il volto di Hawkril fissarla con ira gelida al di sopra della luce sempre più intensa; lo sguardo fiammeggiante dei suoi occhi scuri incontrò e trattenne quello di lei, tagliente come una lama, mentre lui montava abilmente una lanterna a candela pieghevole che portava alla cintura e si serviva dello stoppino per accenderla.

Le sue mani risultarono ferme e salde mentre richiudeva la lampada per proteggere la fiamma dalle correnti d'aria e riponeva l'acciarino nella sacca da cintura, ma quando parlò la sua voce risultò minacciosa quanto una lama snudata.

«Hai usato la tua magia su di me come se fossi stato un mulo, o uno schiavo da frustare», disse. «Non ricordo che questo rientrasse nell'accordo».

«Mi hai *lasciata cadere*», ringhiò Embra, «e non c'era tempo...».

«Saranno queste le parole che userai ogni volta che ci vorrai manovrare come piccole marionette? Non c'era tempo per cosa? Per chiedere il nostro aiuto? O forse ci sarà sempre soltanto il tempo per ottenerlo con la forza, costringendoci a muoverci sotto il tuo controllo?».

«Stavo per *morire*», si infuriò la maga. «Se tu non fossi scappato, io...».

«Scappare sarà il male *minore* che sceglierò se oserai ancora schiavizzarmi con i tuoi incantesimi, signora! E sii lieta che non proceda a romperti la mascella e le mani in questo preciso momento, per impedirti altri eccessi del genere nel prossimo futuro!».

«Se lo facessi, quanto tempo pensi che potresti sopravvivere, avendo a che fare con i maghi di mio padre? Per le corna, gli uomini d'armi sono così *stupidi*! A me pare che la sola cosa a cui possano servire sia essere cavalcati e pilotati da chi ha abbastanza buon senso da poterli guidare!».

La mano che la schiaffeggiò in pieno viso la colpì con tanta forza da spingerle la testa all'indietro e da farle velare gli occhi di lacrime, scaraventandola verso una parete contro cui andò a sbattere con un grugnito di dolore.

Embra si ritrovò per terra, con in bocca il sapore del sangue e con la testa che ronzava. Sollevando lo sguardo, vide che l'armaragor incombeva su di lei con la mascella serrata e il volto incupito dall'ira, dando l'impressio-

ne di essere in attesa che si alzasse per poterla scagliare di nuovo a terra. E pensare che quella notte gli aveva già salvato la vita una mezza dozzina di volte e... oh, che le corna se lo prendessero!

Lady Silvertree si sollevò faticosamente in ginocchio, inventariando nuovi dolori, in particolare al gomito, che sembrava bruciare come per il contatto con un pezzo di ghiaccio, e sollevò di nuovo lo sguardo su Hawkril con occhi fiammeggianti, scoprendo così che una delle sue mani stava aspettando di afferrarla per la gola e che l'altra era sospesa sull'impugnatura della spada.

Lentamente, spostò lo sguardo dall'arma dell'armaragor alla paura che gli trapelava evidente dagli occhi, al di sotto della repulsione dipinta sul suo volto, e sentì nascere dentro di sé una nuova ondata di rabbia. Dunque pungolare gli uomini con la magia era una così grave colpa, mentre trapassare loro il ventre con una lama d'acciaio era un atto ammissibile, nobile e giusto?

«D'accordo», ringhiò, lacerando il corpetto della fradicia camicia da notte per mettere a nudo il petto, con estremo stupore di Hawkril, «affonda pure la tua lama! So che hai voglia di farlo!».

Quasi nero in volto per la furia, Hawkril estrasse in un istante la spada, che stridette contro il fodero a causa del tremito rabbioso che gli scuoteva la mano, ed Embra sentì una gelida ondata di paura serrarle la gola quando vide il massiccio armaragor sollevare la lama per colpire; nonostante questo, sostenne coraggiosamente il suo sguardo con occhi pieni di fuoco quanto quelli di lui, e si erse sulla persona per protendere il petto verso la spada.

La lama si ritrasse di un paio di centimetri, poi si arrestò. Hawkril fissò le morbide curve nude della maga, poi tornò a guardarla negli occhi roventi d'ira e serrò la mascella, accennando di nuovo a sollevare la spada...

«Per i Tre!» sibilò Craer, saettando in mezzo a loro. «Ci rovinerete tutti! Avanti, *muoviamoci*!».

Nel passare oltre, mosse rapidamente le mani, sollevando la spada di Hawkril al di sopra della testa di Embra e sfilando la lanterna dalle dita dell'ignaro armaragor, che si girò con sorpresa a guardare verso il vecchio amico.

«Coppia di idioti!» ringhiò il procacciatore, con voce resa acuta dall'alternarsi di ira e paura in lotta fra loro. «Come se avessimo il tempo di litigare fra noi! Metti via quella spada, Hawk! E... e tu metti via quelle, signora, e alzati! Avanti, muoviti! O forse pensi che i maghi di tuo padre so-

spendano tutti contemporaneamente il loro lavoro per rimettersi al pari con le ore di sonno perdute? Oppure ho interrotto qualche solenne rituale dei Silvertree, in base al quale un guerriero deve incidere le proprie iniziali su una dama? Allora?».

Con la pura forza della sua personalità, ridicolizzandoli, tirandoli e blandendoli, il procacciatore riuscì a indurre i suoi due compagni a riprendere a muoversi, anche se nessuno dei due rispose con una sola parola al suo torrente di frasi assurde. Mentre lui continuava a parlare e a saltellare loro intorno, i due si scambiarono torve occhiate e si avviarono spalla a spalla, Embra senza neppure prendersi il disturbo di riallacciare il corpetto, e Hawkril senza accennare a riporre la spada.

Il gruppetto aveva a stento attraversato tre stanze, tutte coperte dalla polvere e dai detriti che si erano staccati dall'intonaco della volta, quando uno spettrale ululato echeggiò negli invisibili passaggi che si diramavano davanti a loro. Era lo zannelunghe.

Embra sospirò, rassegnata, ma Craer non parve neppure aver sentito il grido della bestia, intento com'era a esaminare con assoluta calma alcuni piccoli segni incisi sulla parete di roccia nel punto in cui il passaggio che stavano seguendo si divideva in due corridoi identici. Dopo un momento, il procacciatore annuì fra sé e scelse uno dei due passaggi.

Impulsivamente, Embra raccolse una pietra grossa come una mano dalle macerie sparse sul pavimento della galleria. Subito Hawkril si girò di scatto a fissarla con occhi socchiusi in un'espressione sospettosa, ma lei si limitò a gettargli un'occhiata carica di disprezzo per poi scagliare la pietra lungo il passaggio che Craer aveva scartato.

Essa atterrò rimbalzando con un rumore ticchettante che subito fu soffocato dal rombo di una frana, quando la trappola azionata da Embra fece cadere dal soffitto due grate arrugginite ma ancora massicce, per poi riempire lo spazio racchiuso fra di esse con un mucchio di macerie che arrivava all'altezza della spalla.

«Per i Tre!» esclamò improvvisamente Delvin, rannicchiandosi a terra. «Cosa è quello?».

Un ammiccante e vorticante punto di luce grande all'incirca quanto il pugno di Helgrym saettò oltre i due bardi per poi attraversare l'arcata d'ingresso della Dimora Silenziosa e volare fra le tombe come una piccola stella frettolosa.

«Zitto», sussurrò Helgrym, pur sapendo che era troppo tardi. «Quello era

un incantesimo di ricerca, in grado di vederti e di sentirti».

Insieme, guardarono la luce svanire oltre la facciata simile a un teschio della Dimora Silenziosa, al di là della quale erano scomparsi tutti i soldati di Silvertree, poi rabbrividirono all'unisono, perché non era mai rassicurante trovarsi troppo vicini a una magia attivata così d'improvviso.

Embra s'irrigidì a metà di un passo e si girò di scatto. Hawkril per poco non la spintonò nella fretta di verificare cosa stesse facendo e di volgere la spada in quella direzione. La vide allora strappare un oggettino dalla cintura della camicia da notte e serrarlo in pugno, per poi mormorare una parola nel fissare qualcosa di piccolo e di luminoso che stava fluttuando alle loro spalle nell'aria come una minuscola stella.

Un bagliore luminoso le divampò fra le dita per poi spegnersi, e la piccola stella fluttuante scoppiò in un'esplosione di luce che indusse Hawkril a ruggire di dolore e a portarsi le mani agli occhi.

«Se tu ti atterrai ai tuoi compiti, armaragor», gli disse freddamente la Dama dei Gioielli, mentre lui si sforzava invano di riuscire di nuovo a vederci, «io *tenterò* di far fronte agli attacchi magici. Craer, adesso mi farebbero comodo quei vestiti».

Il procacciatore stava guidando con fermezza Hawkril a mettersi a sedere sul pavimento, conducendolo per un gomito.

«Giù!» borbottò, poi si guardò intorno nel sentirsi chiamare per nome, e vide che la stoffa chiara della camicia da notte di Embra stava avvizzendo e si stava scurendo in fretta all'altezza delle spalle, al punto che nel giro di pochi minuti essa somigliò più a uno scialle o alla piega gigantesca di una ragnatela grigia di polvere che non a un indumento. Poi la camicia da notte cominciò a cadere a brandelli dalle lunghe gambe e dalle morbide curve che si stavano lasciando andare a ridosso della parete. La maga pareva infatti barcollare, o essersi accasciata per la sofferenza fisica.

«Signora, sei ferita?» sibilò Craer.

«La mia ultima magia è consumata», farfugliò Embra, mentre lui l'aiutava ad adagiarsi sul pavimento, «ed è un bene, dato che lanciare incantesimi pare mi stia uccidendo!».

Nuovi lampi li indussero entrambi a sollevare lo sguardo, Craer con la bocca ancora aperta per lo stupore dovuto alle parole pronunciate dalla Dama dei Gioielli. In ginocchio accanto a lui, Embra gemette di disperazione e si strappò dalla stretta della sua mano.

«Stammi lontano!» ansimò. «Non mi rimane nessun incantesimo per

combattere contro di loro, qualsiasi cosa siano».

Nell'avvicinarsi, i bagliori luminosi rallentarono e si snodarono in spire di filo argenteo, due filamenti di magia che virarono entrambi per lanciarsi su Embra Silvertree.

Lei gettò indietro la testa con un sospiro di disperazione, gli occhi lucidi di lacrime, poi represse un singhiozzo.

Silenzioso come un'ombra, lo zannelunghe incombeva su di lei appeso al soffitto, il manto lucido di rugiada; le zampe pelose da ragno erano allargate, la testa da lupo era girata verso di lei e, nel momento in cui i loro sguardi s'incontrarono, la bestia ringhiò e spiccò il balzo, fauci e artigli protesi a uccidere!

4.
Quattro lunghe zanne

Ovunque filamenti argentei le cadevano addosso in maniera inesorabile da tutte le direzioni, formando una rete aggrovigliata da cui non poteva fuggire. Embra Silvertree però quasi non lo notò, perché era troppo impegnata a scalciare freneticamente per allontanarsi dalla parete e rotolare sulle irregolari lastre di pietra del pavimento per evitare di essere schiacciata; da qualche parte, nelle vicinanze, uno sgomento Craer Delnbone stava rapidamente sciorinando un'impressionante sfilza di imprecazioni.

Nell'atterrare, lo zannelunghe le sfiorò i piedi, ed Embra avvertì nitidamente l'odore di pelo umido e leggermente ammuffito che il mostro emanava. Di nuovo rotolò su se stessa, chiedendosi se sarebbe riuscita a raggiungere in tempo la daga, ma l'istante successivo era già troppo tardi.

Lunghi arti pelosi, forti e pesanti come sbarre di ferro le piombarono addosso, coprendole la bocca e avviluppandosi intorno alle sue braccia, la sporca pelliccia marrone che le pungeva e le solleticava la pelle. Aculei crudeli si levarono come denti davanti ai suoi occhi, e lei sentì lo schioccare delle piccole fameliche fauci presenti sugli arti anteriori più lunghi, ma nessuna di esse si protese ad azzannarla. Non ancora, almeno.

Il ragno peloso dalla testa di lupo la fece rotolare prona e spostò il proprio peso su di lei fino a farle uscire il fiato dal naso in un respiro sibilante; il suo odore, simile a quello delle mele marce o del vino divenuto aceto, le aleggiava tutt'intorno, intenso, e gli arti della creatura non accennavano ad abbandonarle la bocca, avviluppandole la gola e la mascella in una tale stretta che lei non avrebbe potuto proferire parola neppure in caso di e-

strema necessità. Intanto, gli altri arti dello zannelunghe la stavano costringendo lentamente a congiungere le braccia; muniti alle articolazioni di affilati aculei simili a spine, essi terminavano con alcuni cuscinetti adesivi, simili a quelli delle lumache che le era capitato di vedere sulla riva del fiume. Adesso, quei cuscinetti le avvolgevano le mani a tal punto da impedirle di muovere anche un solo dito, mentre le braccia le si univano e gli arti dello zannelunghe le si attorcigliavano tutt'intorno come corde, in uno spettrale silenzio.

Pare quasi che sappia che posso lanciare incantesimi, e sia deciso a impedirmelo, pensò Embra, poi s'irrigidì quando i primi filamenti di magia si posarono su di lei, e il formicolio ebbe inizio. Esso si protrasse, pur attenuandosi leggermente, quando lo zannelunghe modificò la presa su di lei in modo da liberare due lunghe zampe da aracnide, che si sollevarono all'indietro come daghe in attesa di colpire. Spingendo lo sguardo verso destra quanto più le era possibile, Embra comprese il perché di quella manovra: per quanto ancora accecato, Hawkril doveva aver fiutato o sentito lo zannelunghe, e adesso stava sferzando l'aria con la spada, selvaggi fendenti alla cieca vibrati con vigorosa energia.

Mentre gli ultimi brandelli della camicia da notte le si dissolvevano di dosso, nel trovarsi bloccata contro il freddo pavimento di pietra, del tutto impotente, Embra si sentì per la prima volta rassicurata dal caldo peso peloso dello zannelunghe, perché la massa del mostro s'interponeva fra lei e quella spada affilata; a meno, naturalmente, che l'armaragor fosse stato tanto stupido da vibrare un fendente all'altezza del pavimento.

Quando dentro di lei non accadde più nulla, a parte il perdurante formicolio magico, Embra si azzardò a sperare che i filamenti fossero stati una sorta di incantesimo indagatore o addirittura una magia schermante; subito dopo, però, ricordò a se stessa che si trovava nella stretta di una bestia abituata a fare a pezzi la gente e a banchettare con la carne umana, senza nessuno che potesse salvarla, a parte un paio di ladri incompetenti e gli amorevoli maghi di suo padre...

La lama di Hawkril fendette l'aria sempre più vicina al bersaglio. Adesso pareva che lui stesse ascoltando i suoni emessi dal nemico invece di produrre inarticolati ringhi di rabbia. Embra provò a sgroppare all'improvviso verso l'alto, nel tentativo di togliersi di dosso lo zannelunghe e, nel sentire il vano strisciare delle sue ginocchia e dei suoi gomiti contro il pavimento di pietra, l'armaragor si girò direttamente verso di lei, calando con vigore la spada.

La grande lama si protese più volte in una serie di ampi archi, e lo zannelunghe si ritrasse progressivamente, trascinando Embra con sé, mentre Hawkril avanzava sulla scia dei propri fendenti, un cauto passo dopo l'altro, fino a quando qualcosa balzò oltre il ragno-lupo e rotolò sotto i piedi del maestro d'armi. L'armaragor crollò al suolo e perse la presa sulla spada, che cadde fragorosamente lontano dalla sua mano.

Hawkril si rialzò lentamente in piedi, scrollando la testa per snebbiarsi la mente e imprecando con voce debole; a quanto pareva, stava ritrovando la vista, almeno a giudicare dal modo in cui cercava di sbirciarsi intorno.

La causa della sua caduta era china con fare guardingo a meno di un braccio di distanza dall'impotente Embra, e stava fronteggiando lo zannelunghe.

«Sarasper? Sei proprio tu?» chiese Craer esitante, fissando gli occhi dorati della creatura.

La tensione presente nell'elegante camera si attenuò all'improvviso, e tre maghi sospirarono di sollievo all'unisono, scambiandosi un'occhiata, prima di rimettersi a sedere.

Accanto al lucido tavolo posto nel centro della stanza, il cupo e avvenente Barone Silvertree si versò con calma dell'altro vino e inarcò un sopracciglio.

«Allora?» domandò.

«Signore, le magie protettive hanno raggiunto Lady Embra, e si sono posate su di lei», annunciò Ingryl Ambelter, con un sorriso.

«Le elaborazioni da te aggiunte mi sono giunte nuove, Maestro d'Incantesimi», annuì il barone, «mentre ho riconosciuto gli incantesimi di Beirldoun. Per favore, spiegami *tutti* i dettagli dell'insieme dei vostri incantesimi».

«Lord barone», replicò Ingryl, inchinandosi, «la schermatura attualmente attiva intorno a tua figlia la proteggerà dalla maggior parte degli incantesimi, tranne che dalle maledizioni personali, e arresterà la perdita di sangue da qualsiasi ferita, anche se tale magia non può impedire o mitigare l'effettiva ferita prodotta, per esempio, da una lama».

«Soffrirà, se verrà ferita?» chiese Faerod Silvertree, inarcando anche l'altro sopracciglio.

«Signore», rispose Ingryl, soppesando le parole, «è un'inevitabile proprietà di questa magia il fatto che qualsiasi ferita infligga una sofferenza costante alla persona così schermata».

«Bene», approvò il barone, quasi con gentilezza. «Non voglio che si senta *troppo* a suo agio».

«C'è un'ultima proprietà», aggiunse Ambelter. «Da questo momento, qualsiasi mago dotato di adeguata esperienza, e che sia al corrente dell'esistenza di questo tipo di schermatura, può ricorrere a determinati incantesimi per rintracciare Lady Embra, o per meglio dire per rintracciare lo schermo che la protegge».

Un lento sorriso malvagio affiorò sul volto del barone e i suoi occhi scuri ebbero un bagliore quasi verdastro.

«Ben fatto», si complimentò, in tono quasi scherzoso, levando il bicchiere in un brindisi ai tre maghi. «Quei tre saranno la mia spada in luoghi dove in precedenza non sono riuscito ad arrivare, ribelli posti involontariamente al mio servizio. Diventa potente nell'uso della magia, figlia mia, sii la mia daga nella schiena di quei baroni che si oppongono a me».

Craer stava fissando lo zannelunghe, che a sua volta teneva lo sguardo inchiodato sul procacciatore.

Un greve silenzio incombette sulla Dimora Silenziosa, infranto infine da un debole gemito inarticolato di Lady Embra, che riprese a contorcersi sotto la massa pelosa del ragno-lupo. Hawkril intanto si sfregò un'ultima volta gli occhi ancora brucianti e infine poté contemplare con chiarezza il mostro che aveva davanti.

A quanto pareva, uno zannelunghe aveva l'aspetto di un ragno ammantato di pelliccia ed era dotato della snella muscolatura scattante di un lupo, come di un lupo era la testa dalle ampie fauci; inoltre, due degli arti anteriori da ragno erano forniti a loro volta di fauci atte a lacerare, mentre i rimanenti avevano una serie di aculei all'altezza delle articolazioni.

Quegli aculei furono la prima cosa a dissolversi sotto lo sguardo perplesso di Hawkril, poi fu la volta degli arti, che si ritrassero gradualmente in un silenzio irreale, come nebbia che svanisse sotto l'intensa luce del sole, finché al posto del mostro apparve un magro uomo attempato dallo sguardo triste, nudo e inginocchiato sulla schiena di Embra.

Avvistando la propria spada, Hawkril si affrettò intanto a recuperarla, poi lanciò un'occhiata a Craer.

«Lo hai chiamato "Sarasper"», affermò. «*Chi* è Sarasper?».

Strisciando sulle ginocchia ossute, il vecchio intanto si ritrasse da Embra, che rimase sdraiata sul pavimento con il respiro affannoso.

«Già, Craer, presentaci», disse, quando ebbe ritrovato abbastanza fiato

da riuscire a girare la testa. «E dopo che lo avrai fatto, vorrei i miei vestiti!».

Sorridendo, il procacciatore si girò verso il punto in cui era caduto il sacco.

«Amici», rispose, da sopra la spalla, «vi presento Sarasper Codelmer, uno dei miei più vecchi amici. Lo avevo perso di vista anni or sono, e ho appreso che si trovava qui solo poco tempo fa, da un altro vecchio amico».

«Allora è stato Thalver a tradirmi, vero?» ringhiò Sarasper, tradendo la sua stanchezza e passandosi una mano chiazzata dagli anni e dalle vene scure sul mento sporgente ispido di barba. «Il vecchio Spada Tonante... non è migliore di tutti gli altri».

La sua voce era ispessita e arrochita dal lungo disuso, ma il vecchio riuscì comunque a improntarla a un'evidente amarezza.

«Stava morendo su una spiaggia di Brightscar, con tre frecce piantate nel corpo», spiegò gentilmente Craer. «È morto fra le braccia di un amico, qualcuno a cui confidare i suoi segreti per trovare un po' di serenità prima della fine. Non ricordarlo con asprezza».

«Hmmph», borbottò con fare burbero Sarasper, incassando la testa fra le spalle e allontanandosi dagli altri lungo la parete, lo sguardo che saettava di continuo per la stanza. «Cosa ti ha detto?».

«Che avevi ucciso anni fa il vero zannelunghe e che da allora ti eri insediato in queste catacombe, nascondendoti dagli uomini... nella forma di un pipistrello, di un serpente o dello zannelunghe divoratore di uomini che infesta la Dimora Silenziosa».

«Ti stavi nascondendo da tutti gli uomini o soltanto da mio padre?» chiese Embra, emergendo dalla massa aggrovigliata dei capelli.

«Da tutti i baroni, ragazza», replicò il vecchio in tono asciutto, lanciandole un'occhiata che indugiò per un istante sul suo corpo, piena di desiderio malinconico, prima di rivolgere lo sguardo altrove. «E chi sarebbe tuo padre?» domandò quindi, guardando ora verso il muro che aveva accanto.

«Faerod Silvertree», rispose con semplicità Embra.

Il vecchio la fissò con occhi penetranti, e per un istante parve che la pelliccia ricominciasse a spuntargli lungo gli avambracci.

«Ti ha mandato lui a cercarmi, maga?» domandò con freddezza.

Hawkril sollevò la spada, bilanciandola per colpire, ma il vecchio non lo degnò di uno sguardo e mantenne l'attenzione fissa su Embra, gli occhi scintillanti, rannicchiandosi su se stesso come per balzarle addosso.

Lei scosse il capo, sfregando involontariamente il mento contro il pavi-

mento.

«Noi tre stiamo fuggendo dalla sua ira e dalla sua portata, o per meglio dire, da quella dei suoi tre maghi», replicò.

Il vecchio parve rimpicciolire leggermente e si allontanò di qualche passo.

«E cosa mi dici dei tuoi incantesimi, Dama dei Gioielli?» ribatté, nell'arrestarsi a ridosso di un tratto di parete ancora più distante. Le sue parole suonarono taglienti, quasi una sfida.

«Consumati per permetterci di arrivare fin qui», spiegò Embra, che poi rivolse a Craer uno sguardo rovente. «I miei *vestiti*!» gli ricordò.

Il procacciatore le porse gli stivali e un fagotto, poi sollevò il sacco in cui erano stati contenuti in modo che le facesse da paravento. In effetti, esso non nascondeva quasi nulla, ed Embra rivolse al procacciatore un'occhiata acida nel sollevarsi a sedere per cominciare a infilarsi i calzoni bagnati. Nel vederla rabbrividire, Hawkril si alzò di scatto e si diresse verso la lanterna, posandola accanto a lei per poi indietreggiare e andare a sedersi con la schiena appoggiata alla parete e la spada sulle ginocchia, l'attenzione sempre concentrata sull'uomo che fino a non molto tempo prima era stato un mostro.

«E così abbiamo qui un vecchio dotato di abbastanza magia da riuscire ad assumere la forma di tre bestie diverse, o forse anche di più», commentò. «Un vecchio che si nasconde assumendo la sua forma più spaventosa e divora la gente che viene a trovarlo. Perché?».

«È un guaritore», affermò d'un tratto Embra, momentaneamente dimentica della tunica che aveva in mano nel girarsi a fissare il vecchio addossato al muro.

Sarasper s'irrigidì, ma non guardò verso la maga seminuda, e il suo cenno di assenso fu così fugace da non essere quasi visibile.

«A quanto pare», sospirò, rivolgendosi al soffitto, «i segreti non durano mai abbastanza».

«Può guarire le ferite?» chiese Hawkril. «Con la magia? E *questo* può spingere un uomo a nutrirsi per anni di carne umana?».

«Per tradizione», spiegò Embra con voce incolore, mentre si infilava la tunica e ne assestava le maniche umide, «i baroni sono soliti tenere i guaritori in catene, come schiavi, perché risanino a comando. Quando emette in questo modo energie risananti, un corpo invecchia e consuma la propria carne. Un guaritore che non abbia la libertà di limitare l'utilizzo dei propri poteri ha ogni probabilità di morire giovane, ridotto a una vecchia carcassa

curva e infranta».

Nel silenzio che seguì, i tre compagni fissarono la figura raggomitolata contro la parete.

«Avevi paura di essere catturato dal Barone Silvertree», opinò infine Hawkril, ma non ricevette risposta.

«E ne aveva ragione», aggiunse Embra, infilandosi gli stivali, poi scalciò per assestare i piedi nelle calzature e si alzò.

Nel vederla avanzare verso di lui, Sarasper sollevò la testa, ma fu impossibile decifrare i pensieri che si celavano dietro quel volto stanco.

«Ti sei nascosto dietro le trappole delle catacombe ogni volta che le truppe di mio padre, o qualche avventuriero in cerca di tesori tombali, veniva quaggiù, e hai cacciato fuori da queste mura solo di notte, e sempre come uno zannelunghe», affermò lentamente Embra, dando l'impressione di riflettere ad alta voce, e si arrestò a qualche passo di distanza dal vecchio.

Sarasper annuì ancora.

«Sono molto stufo di mangiare carne cruda», confessò, con una nota che avrebbe potuto essere quasi di supplica nella voce roca, poi inarcò un sopracciglio in un gesto che avrebbe potuto essere interpretato come una sfida, e distolse di nuovo lo sguardo.

«Allora smettila di nasconderti e riprendi a vivere!» suggerì Craer, con improvvisa urgenza, quasi implorando a sua volta. «Un tempo cavalcavamo insieme agli ordini di Blackgult... lo ricordi, Sarasper? Adesso Hawk e la signora hanno entrambi bisogno di essere risanati. Lei era prigioniera del barone quanto avrebbe potuto esserlo un guaritore in catene. Per favore... ci vuoi aiutare?».

Per un lungo momento il vecchio li fissò in silenzio con i suoi occhi infossati, inespressivo in viso.

«Lo farò», affermò infine, con voce greve, «ma ci sarà un prezzo da pagare».

Delvin dalle Molte Arpe ed Helgrym Castlecloaks si erano rifugiati dietro una fila di tombe per decidere sulla mossa successiva. Da dove si trovavano, potevano sentire i gemiti di alcuni soldati di Silvertree, ma la porta della Dimora Silenziosa pareva completamente ostruita da una mole massiccia di detriti.

«Se si è riversata all'esterno in questo modo, probabilmente la frana ha riempito la stanza oltre la porta», valutò Helgrym, in tono cupo. «Quando

ero più giovane, ho girato tutt'intorno a questo posto, da lontano, lo ammetto, e non ricordo che ci siano altri ingressi. Dopo tutto, pare che non ci sia molto materiale per una ballata».

«Vuoi dire che dobbiamo semplicemente girarci e andarcene? Dopo aver rischiato il collo per strisciare fino a qui?» protestò Delvin, con la delusione propria di un giovane in cui l'eccitazione abbia appena vinto la battaglia contro la paura, riluttante ad assaporare tanto presto il gusto amaro della sconfitta.

«Conosci una linea d'azione più saggia da seguire?» domandò Helgrym. «Oppure...».

Qualcosa di grande e scuro scese in picchiata dal buio notturno e staccò la testa a Delvin con un solo morso; il cadavere decapitato barcollò, zampillando sangue in tutte le direzioni, e non rispose.

Imprecando, Helgrym si volse per fuggire, pur sapendo che anche per lui la fine era prossima. Mentre si lanciava in corsa sul terreno ineguale cominciò a cantare la sua ballata preferita, perché se proprio doveva morire, sarebbe almeno stato piacevole sentirla per l'ultima volta.

Quando le ali scure piombarono verso il basso e il canto si trasformò bruscamente in un umido schioccare di fauci, un paio di occhi che sbirciavano dalla soglia di una tomba vicina avvamparono di un dorato bagliore d'ira, una mano accarezzò la sagoma curva di un'arpa, senza però toccarne le corde, e una voce sommessa si rivolse alla notte.

«Stupidi maghi! Possiate bollire nella bile della vostra stessa arroganza!» sussurrò. «Avevo dei progetti su quei due!».

Sarasper armeggiò con una delle pietre della parete, ed essa ruotò verso l'interno a rivelare una nicchia, da cui il vecchio tirò fuori una scatola di legno grossa quanto un pugno. L'aprì facendo scorrere un lato e da essa si riversò fuori una luminosità intensa accentrata in un ciottolo, che lui posò per terra prima di spegnere con dita salde la candela di Hawkril.

«Il mio prezzo», disse rudemente, rivolto alla candela, «è il vostro aiuto in una questione che mi tormenta giorno e notte».

«Un debito? Una ricerca?» domandò Craer. «Qualcosa di perduto che deve essere ritrovato?».

«Sono quattro cose che devono essere recuperate», rispose Sarasper, laconico. «È una ricerca che potrebbe durare più degli anni che mi rimangono da vivere».

«Non so se sono ferito *così* gravemente», borbottò Hawkril, guardando il

volto pallido e segnato dalla sofferenza di Lady Silvertree.

«Io temo di esserlo», sussurrò lei, con voce tanto fievole che l'armaragor dovette protendersi in avanti per sentirla, poi alzò il tono e aggiunse, con calma: «Dicci qualcosa di più di questa ricerca, guaritore».

Il vecchio era impegnato ad armeggiare con un altro punto del muro, e questa volta la pietra che si aprì rivelò una veste che era più un insieme di stracci e di toppe multicolori che non l'indumento che era stata in origine. Ignorando l'intenso odore di muffa che ne esalava, il vecchio se la infilò.

«Il patrono di tutti i guaritori è Grande Padre Quercia, il più potente dei Tre», spiegò con la sua voce roca. «A volte, parla a noi che risaniamo, inviandoci visioni in sogno».

«Ho spesso fatto sogni talmente luminosi o tanto oscuri da riuscire a ricordarli ancora al risveglio», obiettò Hawkril, scrollando le spalle. «Per lo più, si tratta di sangue, di battaglie e di amici morti combattendo. Ti appare il volto del Vecchio, oppure fai come la maggior parte dei sacerdoti, e scegli i sogni che ti piacciono di più, considerandoli visioni inviate dal Padre?».

Sarasper s'irrigidì e si erse lentamente sulla persona con l'alterigia degna di un barone.

«Se il Padre ti mandasse una visione, lo sapresti e non parleresti in questo modo», ribatté lentamente, con freddezza, ciascuna parola pesante quanto una pietra. «Le immagini che giungono da lui sono incorniciate nel fuoco dorato e bruciano per sempre, senza mai sbiadire. Fidati di me in questo, maestro d'armi, come io mi fiderei di farmi correggere da te riguardo al giusto modo di usare le armi».

Hawkril annuì, leggermente mortificato.

«Continua», lo invitò, agitando una mano.

«Il mio prezzo può anche essere elevato, ma questa ricerca mi tormenta», replicò il vecchio con asprezza, annuendo come un re che amministri la giustizia; poi s'interruppe e fece scorrere sui tre uno sguardo ardente prima di proseguire: «È una cosa che dovrebbe tormentare tutti coloro che vivono lungo il Fiumargento, che dovrebbe attanagliare e rodere il cuore di ogni guerriero e mago di quella che un tempo era Aglirta... e che dovrebbe tornare a essere tale!».

Poi la sua voce perse il piglio deciso e tornò a essere un rauco borbottio.

«Questa cosa ha gravato sui miei pensieri negli ultimi anni, con le visioni che continuavano a presentarsi una dopo l'altra fino a farmi aggirare senza posa per questi passaggi, incapace di trovare riposo. Le Pietre del

Mondo devono essere recuperate, i Dwaerindim devono essere posizionati correttamente per ridestare il Re Dormiente... che risorgerà, come narrano le storie, per riportare pace e abbondanza in questa terra!».

«Ah, corna e bebolt!» esplose Hawkril, con disgusto. «Quella è soltanto una leggenda, una storiella fantastica che serve a far brillare gli occhi ai bambini! "Basta trovare le Quattro Pietre Perdute, e i castelli sorgeranno, le montagne cadranno e l'età dell'oro giungerà sulla terra, tutti saranno prosperi e felici per la continua abbondanza, mentre le bestie pericolose fuggiranno lontano da qui!" Le *balie* raccontano storielle del genere!».

«Sui miei scaffali, al castello, ci sono ancora tre versioni della saga dei Dwaerindim che i miei tutori mi hanno letto, finché non sono stata in grado di leggerle da sola», annuì Embra Silvertree. «Quei libri sono *antichi.* Se mai è esistito, a quest'ora il Re Dormiente sarà soltanto un mucchio di ossa e di polvere! Dimmi, Sarasper: come riusciresti a capire se sei riuscito o meno a svegliare una manciata di polvere?».

«Non sono pazzo, e neppure ho un cervello da menestrello», ringhiò Sarasper, con voce che esprimeva più stanchezza che pazienza. «Posso solo garantirvi che quello che sto dicendo è la verità, non una vana leggenda. Devo supporre che riteniate anche il Serpente nell'Ombra un'altra divertente storiella?».

«Non è un qualche mago malvagio, ora adorato da quanti trafficano in veleni e gente del genere?» chiese Hawkril.

«È un mago...» cominciarono all'unisono guaritore e maga, poi tacquero, si guardarono a vicenda, e Sarasper segnalò a Embra di proseguire con un gesto gentile, degno di un cortigiano. «È un mago che ha partecipato alla creazione degli incantesimi gettati sulle pietre ma che è impazzito, o era già pazzo, e ha assassinato parecchi maghi rivali al fine di rinforzare gli incantesimi che stava applicando su un Dwaer. Quando le sue azioni sono state scoperte, gli altri maghi che partecipavano alla Modellazione lo hanno affrontato e lui è fuggito sotto forma di serpente per cercare di liberarsi combattendo dai loro incantesimi, ma è stato imprigionato per sempre in quella forma, che indossa tuttora».

«Anche lui è ancora vivo?» domandò l'armaragor, con voce che grondava incredulità.

«Maestro d'armi, in tutto Darsar c'è qualcosa in cui credi, a parte la spada che hai in mano e il prossimo pasto che ti riempirà il ventre?» chiese a sua volta il guaritore. «Oppure per te tutto si riduce a donne e denaro, una migliore armatura e un buon letto in cui dormire?».

«Vecchio», ribatté Hawkril Anharu, fissando Sarasper con sguardo deciso, «*io* penso spesso che tutto Darsar sarebbe un posto migliore in cui vivere se più gente si preoccupasse maggiormente di cose del genere e meno di seguire gli dei, creare regni e massacrare i vicini. Oh, sì, e anche di sognare grandi imprese».

Alcuni armaragor reggevano alte torce tremolanti che proiettavano ombre torreggianti sulle mura di pietra; in silenzio, essi precedettero le figure avvolte in cappuccio e mantello su per le scale segrete e fino a una stanza buia rivestita di arazzi, da qualche parte nelle aree più alte del castello del Barone Ornentar.

Un tremolio agitò l'aria quando ciascun visitatore spostò gli arazzi per entrare, ma la maggior parte di essi sapeva che si trattava di una schermatura contro incantesimi intesi a spiarli e accolse con piacere quella piccola rassicurazione. Se la Baronia di Ornentar si voleva sottrarre al giogo di Silvertree, il Barone Eldagh stava almeno prendendo le precauzioni di base contro i Tre Oscuri al servizio del Barone Faerod.

Nessuno dei visitatori rimase particolarmente sorpreso di vedere bastoni magici nelle mani della figura incappucciata che era in piedi alle spalle del barone, o nel notare gli armaragor seduti al suo fianco con le balestre cariche posate in grembo e la spada snudata e pronta riposta su una panca, davanti a loro, ma del resto nessuno dei visitatori si era presentato impreparato a quell'incontro, perché eseguire, e complottare, atti oscuri richiedeva misure disperate. Senza dubbio, altri armaragor erano pronti a intervenire dietro ogni arazzo della stanza, armaragor al servizio dell'uomo disperato seduto di fronte a tutti loro.

I presenti lo conoscevano bene, almeno di vista e di fama. Il Barone Ornentar era un uomo grasso dal volto di pietra, gli occhi scuri dalle palpebre pesanti erano al tempo stesso freddi e sinistri. Quello era un uomo che si riteneva astuto e sottile, ma lo era quanto un'ascia protesa a colpire, una volta che chi gli si trovava di fronte si rendeva conto che il barone era perennemente governato dalla sete di potere.

I suoi visitatori non riconobbero il mago che brandiva le bacchette, ma avevano provveduto a far sì che qualsiasi mago proveniente da Silvertree venisse tenuto d'occhio e che qualsiasi magia intesa a spiare quell'incontro venisse bloccata. Chiunque fosse, quello sconosciuto mascherato non era quindi uno strumento di Faerod; probabilmente, era invece l'asso nella manica che aveva reso il barone abbastanza audace da muovere apertamente quel passo contro Silvertree.

Intanto stavano arrivando altri visitatori: alti guerrieri dalle spalle ampie, accompagnati da un vago tintinnare di armatura che giungeva da sotto il mantello, e con pesanti spade da guerra al fianco; con loro c'erano perfino alcuni individui più snelli e dall'aria subdola, forse dei procacciatori.

«Siamo al completo», annunciò infine il barone. «Che si monti la guardia».

Gli arazzi si agitarono quando gli armaragor piazzati dietro di essi salutarono e lasciarono le loro postazioni.

«Sedetevi, prego, e toglietevi la maschera», aggiunse il signore di Ornentar. «Ritengo che siamo tutti qui per lo stesso motivo, e non c'è ragione di temere scontri all'interno di queste mura».

Quelle parole erano in effetti le stesse che avevano indotto quei visitatori a recarsi al Castello Ornentar; quelle e un'altra parola ancora, *Dwaer*.

«A quanto pare, la notizia si è diffusa per tutta la Valle Sinuosa, rapida quanto il sorgere del sole», continuò il barone, «e tuttavia ho già sentito aggiungere a questa storia assurde esagerazioni, perfino dentro le mie mura. Abbiate pazienza, quindi, mentre Urdras, uno scriba proveniente da Sirlptar, vi espone il poco che si sa con certezza».

Un uomo snello, nervoso e irrequieto, con radi capelli grigi e vestito con indumenti semplici e logori, si alzò con aria preoccupata da una sedia posta accanto al barone, accennò un inchino e si strinse le braccia intorno al corpo, le mani nascoste nelle maniche incrociate.

«Io... ah... sì...» cominciò, a disagio.

Poche parole più tardi, prese a camminare avanti e indietro, con passo reso scattante dal suo nervosismo.

«Alcuni giorni fa, è morto un mago, Yezund di Elmerna. Questo mago sosteneva di essere riuscito a dedurre dove si trovi attualmente uno dei Dwaerindim: Candalath, la Pietra della Vita. Ci era riuscito, così ha riferito, mediante i suoi incantesimi di ricerca a distanza, l'esame di antichi testi e i rapporti di mercenari da lui inviati in esplorazione. A suo parere, essa si trova da qualche parte nella biblioteca del defunto mago Ehrluth, nelle rovine della città di Indraevyn».

Urdras fece una pausa e si guardò intorno nella stanza: il silenzio che vi regnava era pesante quanto gli scuri arazzi che pendevano dalle pareti.

«Trionfante», proseguì lo scriba, tossicchiando per il nervosismo, «Yezund ha riferito tutto questo ai maghi riuniti nella Casa della Mano Levata, a Sirlptar, generando sia derisione sia eccitate discussioni. Quella casa è un club privato per maghi, al cui interno Yezund era un membro che non go-

deva di particolare prestigio o considerazione».

Lo scriba fece una nuova pausa per dare maggior enfasi alle proprie parole, poi avvertì su di sé lo sguardo freddo del barone e si affrettò a proseguire.

«Yezund ha lasciato la casa immediatamente dopo aver fatto il proprio annuncio e si è diretto verso la propria dimora. Quando è arrivato alla Strada delle Lampade, è stato fatto a pezzi da una magia invisibile, forse generata dallo stesso sinistro mago, o maghi, che nel giro di un'ora dalla sua morte ha saccheggiato e incendiato la sua casa. L'identità dell'assassino rimane ignota, ma qualcosa o qualcuno assolutamente spietato e dotato di notevole potere magico è senza dubbio a caccia del Dwaer».

Lo scriba s'inchinò nuovamente e si affrettò a rimettersi a sedere.

«Grazie, Urdras», disse il barone, prima che chiunque altro potesse parlare. «Signori, credo che apprezzerete l'importanza di questa notizia: se è stato individuato, il Dwaer può essere utilizzato con effetti devastanti, e se dovesse cadere nelle mani di Silvertree nessuno di noi che viviamo in Aglirta sarà mai più al sicuro. È per questo che siamo qui riuniti, per discutere liberamente della cosa. Esprimete pure il vostro parere».

Ci fu un movimento generale, e almeno tre voci accennarono a parlare contemporaneamente. Il barone sollevò una mano per riportare l'ordine, ma una quarta voce, profonda e tonante, sovrastò tutte le altre.

«Io, come molti altri di noi combattenti, conosco i Dwaerindim soltanto dalle storie che mi raccontava mia madre», affermò. «Che lo scriba si alzi di nuovo e ci spieghi con parole chiare e semplici quali sono i poteri di queste Pietre, senza tutti quei grandiosi misteri che i maghi amano brandire come spade contro quanti di noi reputano meno intelligenti di loro!» affermò un massiccio guerriero sfregiato, che sedeva verso il fondo della stanza, avvolto in un mantello verde cupo tanto ampio che avrebbe potuto soffocare tre magri scribi provenienti da Sirlptar.

«Per gli artigli dell'Oscuro!» ringhiò uno dei maghi. «Dobbiamo starcene qui seduti ad ascoltare un'infinità di spiegazioni per idioti?».

«*Sì!*» scattò il guerriero che gli sedeva accanto, e poi aggiunse, con parole lente, scandite e fredde. «Noi idioti lo apprezzeremmo molto».

Ci furono risate e commenti di assenso in tutta la camera, e a un cenno del barone lo scriba tornò ad alzarsi in piedi.

«Si dice», cominciò, quasi balbettando per il nervosismo, «che questa Pietra sia in grado di riportare in vita i morti e che abbia anche molti altri poteri. Ciascun Dwaerindim possiede determinate magie, e se essi vengo-

no usati insieme da qualcuno che sappia come posizionarli e controllarli, possono scatenare altri incantesimi ancora».

«Quindi cos'è, a parte il ridare vita ai morti, che li rende migliori di una dozzina di maghi qualsiasi?» domandò un guerriero dalla voce profonda.

«Quanti fra i presenti già lo sanno mi perdonino», affermò Urdras, con un debole sorriso, «ma è necessario dirlo apertamente: controllo magico, creatività e la capacità di modellare e lavorare determinate energie sono poteri che scaturiscono da qualsiasi mago, ma l'energia grezza che genera qualsiasi incantesimo viene sempre attinta da oggetti incantati. La maggior parte di essi, i ciottoli che emettono luce, per esempio, o quei guanti laggiù...».

Molti sguardi si volsero a guardare verso il tavolo indicato dallo scriba, dove un paio di guanti da guerra che uno dei guerrieri si era sfilato si stavano muovendo con irrequietezza sulla punta delle dita, come due ragni agitati.

«Lo fanno tutte le volte che nelle vicinanze è all'opera una magia potente», spiegò il loro proprietario, scrollando le spalle. «Qui, si deve trattare senza dubbio dell'incantesimo di schermatura».

«Esatto», annuì vigorosamente lo scriba. «Questi oggetti ci danno dimostrazioni di magia perché degli incantesimi sono stati lanciati su di essi o infusi al loro interno, pronti a essere evocati. Verrà un momento in cui la magia si estinguerà per essersi esaurita. Tutti gli oggetti contenenti un incantesimo permanente, la cui magia dura più della vita umana e può essere sfruttata per alimentare incantesimo su incantesimo, vengono creati mediante magie che richiedono il sacrificio della vita di un mago esperto. La maggior parte dei maghi sarebbe disposta a fare qualsiasi cosa per entrare in possesso di un oggetto del genere. Questo Dwaer, come pure gli altri tre, appartiene a questa rara categoria di oggetti magici».

«Appena potrò», dichiarò in tono sommesso il mago incappucciato, «ti ucciderò per aver rivelato i segreti che hai appena esposto. Non c'è luogo dove tu ti possa nascondere dai nostri incantesimi, maestro scriba».

Tremante e pallido in volto, Urdras si sedette, e subito si accasciò al suolo svenuto, la vescica che lo aveva appena tradito per il terrore.

«I tuoi incantesimi operano in fretta», commentò qualcuno, sardonico.

«Tuttavia, ciò che è stato detto non può essere cancellato», aggiunse un guerriero, rivolto al mago incappucciato, «e non mi pare sia un crimine rivelare verità che rendono migliori tutti noi».

«Nell'armare voi, costui ha disarmato noi!» ringhiò un altro mago.

Il barone calò di piatto la mano sul tavolo con uno schiocco che produsse un immediato silenzio.

«Nessun silenzio dura per sempre», affermò, «e noi stiamo parlando di qualcosa che è più importante delle preoccupazioni legate a quotidiani equilibri di potere. Signori, la vita di tutti noi sarebbe condannata se questa Pietra dovesse cadere nelle mani sbagliate».

«Credo siamo tutti concordi nel ritenere che le mani sbagliate siano quelle di Faerod Silvertree», commentò un altro guerriero, «ma a parte questo, dubito che anche solo tre di noi riescano a rimanere a lungo concordi in merito a quali mani siano quelle *giuste*, le più adatte a usare un simile potere. Vi fidereste di me, se potessi puntare una simile lama alla vostra gola?».

D'un tratto tutti presero a parlare, alzando la voce per sovrastarsi a vicenda e poter essere sentiti.

«*Silenzio!*» tuonò il barone, alzandosi in piedi, con voce così ruggente da destare echi lungo le pareti nonostante gli arazzi che le rivestivano. «Siamo tutti consapevoli, credo», proseguì nello sconvolto silenzio che seguì, «che questo è il punto su cui la nostra alleanza non può che dissolversi nel dissenso. Sia quindi convenuto, qui e adesso, che non ci accapiglieremo al riguardo. Il momento per questa disputa verrà inevitabilmente se mai la Pietra giungerà in nostro potere. Qui, stanotte, consideriamo invece la minaccia che essa costituisce e i benefici che può arrecare, in modo che, indipendentemente da chi giungerà a possederla, gli uomini migliori di Aglirta, noi che ci troviamo qui stanotte, sappiano per cosa essa può essere usata e non agiscano ottenebrati dall'ignoranza. Non è forse il "non sapere" la cosa che temiamo di più?».

«Come il "non sapere quando tornerà il marito"?» commentò qualcuno, e dopo un momento di stupito silenzio la stanza esplose in un coro di risate, che quasi vibravano del sollievo che qualcuno fosse riuscito a fare una battuta. Quando la risata si spense, il silenzio scese spontaneo, generato dall'eccitazione e dal pericolo, avvertiti da tutti i presenti.

«Siamo tutti ambiziosi», aggiunse il barone, «ma alcuni di noi, giustamente, sono anche timorosi. Mostrate il vostro volto, maghi di Ornentar, e parlate con chiarezza, come ha osato fare questo coraggioso scriba. Il mio timore è che non ci sia tempo da perdere minacciandoci a vicenda o parlando in maniera ermetica».

«Come al solito, dici cose vere, Lord barone», replicò uno dei maghi. «Questo Dwaer costituisce un'attrazione irresistibile per qualsiasi mago,

ma per abitudine, molti di noi sono timorosi nella stessa misura in cui sono ambiziosi».

Nel parlare, sollevò le mani a spingere indietro il cappuccio, e la maggior parte dei presenti riconobbe il volto calmo di Huldaerus. Il Signore dei Pipistrelli, i cui interessi includevano l'uso della magia per fornire ai guerrieri ali di pipistrello e mani dotate di artigli, e per imporre loro un'assoluta obbedienza nei suoi confronti. Huldaerus era conosciuto e temuto in tutta la valle del Fiume Sinuoso, tanto che una volta, durante un Raduno, un menestrello aveva detto che «il peggiore incubo per Aglirta sarebbe stato una collaborazione fra Huldaerus e Silvertree, che avrebbe significato il terrore per la valle del Fiumargento l'anno prima e per tutto Darsar quello successivo». Quel menestrello non si era più visto in giro da parecchio tempo.

Il mago seduto accanto a Huldaerus si liberò a sua volta del cappuccio, rivelando i tratti avvenenti e rischiarati da un tenue sorriso di Nynter dalle Nove Daghe, che aveva l'abitudine di difendersi mediante daghe volanti dotate di ali e collezionava statuette di pietre preziose e schiave graziose. I suoi riccioli erano tinti di un colore simile a quello del miele, gli occhi allegri danzavano per l'eccitazione. Quel mago era temuto in Ornentar, ma fuori dai suoi confini lo era meno del Signore dei Pipistrelli, forse perché era meno propenso a viaggiare.

Un terzo mago, seduto a una certa distanza dagli altri due, si liberò del cappuccio, rivelando i più minacciosi lineamenti di Phalagh, noto per il fatto che collezionava monete e le teste recise di quanti osavano contrastarlo. L'alta fronte era corrugata nella consueta espressione sospettosa, e la posa un po' ingobbita gli dava l'aria di un avvoltoio irritato.

«Allora, Huldaerus», affermò il barone, in tono quasi gioviale, «ti prego di prendere la parola, se non per esporci i tuoi progetti e pensieri, almeno per darci uno spunto da cui si possa iniziare una discussione».

«Riflettete tutti su questo», replicò Huldaerus, annuendo. «Potremmo riportare indietro dalla tomba grandi maghi perché combattano per noi».

«Davvero?» fu pronto a ribattere il guerriero dalla voce profonda. «E come pensi di controllarli? E chi regnerà, quando avremo finito e tutto Darsar sarà ai nostri piedi... noi o loro? Come si uccide qualcosa che è già un mucchio di ossa polverose? Con la magia? Ebbene, chi avrà maggiore padronanza del suo utilizzo, noi o loro?».

«Ecco», rispose un mago mascherato, «potremmo usare la Pietra per tenere in vita noi stessi, qualsiasi cosa i maghi di Silvertree ci possano sca-

gliare contro!».

«Ah, sì? Vivi ma loro schiavi per sempre? E cosa potrebbe impedire loro di prenderci la Pietra? I *tuoi* incantesimi?».

Il mago mascherato s'irrigidì, in preda a un'ira evidente, ma il barone fu pronto a sollevare una mano ammonitrice per prevenire qualsiasi risposta.

«Si sa con certezza dove si trovi uno qualsiasi dei Dwaerindim?» chiese a quel punto uno dei procacciatori. «Mi piacerebbe sapere qualcosa di più di queste altre magie che si destano utilizzando insieme una o più Pietre».

«La risposta alla tua prima domanda è no, per quanto ne so e per quanto chiunque sia disposto ad ammettere», replicò Huldaerus. «Quanto alla seconda domanda, leggende, storie fantastiche e tomi polverosi sono tutti discordi in merito a quali poteri possano essere scatenati. La sola cosa assolutamente certa è che le Pietre operano insieme se posizionate secondo uno schema preciso e quando vengono pronunciati determinati incantesimi».

«*Quali* poteri, mago?» insistette un armaragor dalla voce cupa. «Oppure questi sono altri di quei segreti che comportano la morte immediata per qualsiasi non mago che ne venga a conoscenza?».

«Come ho detto», rispose Huldaerus, con un sottile sorriso, «c'è molto dissenso in merito a tali poteri. Per esempio, il più noto di essi, a cui si accenna in tutte le storie per bambini, è quello evocativo. Usa tutte e quattro le Pietre in un certo modo, e potrai destare, liberare ed evocare il Re Dormiente».

Tutt'intorno risuonarono sbuffi e ci furono silenziosi sogghigni di derisione, ma il mago si limitò a sorridere.

«Usale in un altro modo», aggiunse, «ed evocherai il suo eterno nemico, il Serpente nell'Ombra».

«Vane storielle per bardi», rise uno dei guerrieri. «Ci stai facendo sprecare il nostro tempo, mago».

La figura incappucciata alle spalle del barone sollevò entrambi i bastoni per attirare l'attenzione, espediente che ebbe una notevole efficacia.

«Non è cosssì», sibilò. «Ho studiato il Ssserpente per tutta la vita e ho appreso incantesimi per controllare la sssua violenza, per indurlo a uccidere sssolo coloro che io scelgo. Il Ssserpente è estremamente reale. Almeno tre città giacciono oggi dimenticate e coperte dalla vegetazione perché i loro abitanti erano convinti che si trattasse di una vana leggenda o di qualcosssa che potevano controllare. Esso li ha divorati tutti, e attinge qualcossa da ogni mente di cui si nutre. Portatemi il Ssserpente, e con esso conquisssterò tutto Darsar».

«Se ho sentito bene», affermò un mago ancora incappucciato, battendo sul tavolo il proprio bastone, «stai parlando di servire il Serpente, e voglio vedere in faccia chi pronuncia parole del genere!».

Ci fu un moto unanime di assenso, che si spense in un silenzio carico di tensione quando la figura in piedi accanto al barone posò i propri bastoni, sollevò lentamente le mani e spinse indietro il cappuccio.

Il volto che esso aveva nascosto non apparteneva a un uomo ed era invece verde e coperto di scaglie, con occhi dalle pupille verticali e una bocca dotata delle zanne e della saettante lingua biforcuta di un serpente.

«Ho il piacere di essere un sacerdote del Ssserpente», dichiarò.

«Davvero?» sogghignò un altro mago mascherato. «Non ci sono altri dei se non i Tre».

La testa di serpente si girò verso di lui e parve sorridere.

«Ne convengo, sssignori. Oh, sssì. Servendo il Ssserpente, io ssservo l'Ossscuro. Uno dei suoi tentacoli mi ha dato queste scaglie e le zanne e un'eternità in cui usarle. Può chiunque fra voi dire lo stesso?».

Nel silenzio carico di timore che seguì, un occhio la cui presenza avrebbe sorpreso moltissimo il barone e i suoi tre maghi si ritrasse con aria pensosa dietro un arazzo, cessando di osservare il Raduno di cospiratori.

«Bene, dopo questo scambio di parole argute», ringhiò Sarasper, lasciando scorrere lentamente lo sguardo sui tre avventurieri, «sappiamo quale sia la vostra necessità... e quale sia il mio prezzo. Voi state fuggendo da un pericolo e temete un nemico noto. Io vi offro un sogno da seguire negli anni che verranno, un sogno che ci mostra la strada per sfuggire alla morte e alla tirannia che attualmente dominano ciò che un tempo era Aglirta e dove ora fuorilegge, tiranni e mostri sono più numerosi dei contadini, e perfino la gente onesta è più numerosa di quanti si possono dire felici e privi di timori.

«Forse», continuò, scrollando le spalle, «non vi importa nulla di dare un futuro più luminoso alla terra che vi ha generati. Forse vi interessa soltanto come procurarvi il prossimo pasto e come trovare una via per uscire da tutta questa situazione. Se è così, sappiate che vi posso mostrare altri modi per uscire da questa casa, e che posso divorarvi uno dopo l'altro, qualora cerchiate di usarmi violenza. Dovrei divorarvi comunque, per tenere al sicuro il mio segreto, ma non mi sento di farlo, se esiste una possibilità di eseguire la volontà del Padre».

Scrollando ancora le spalle, sollevò le mani verso i tre, poi le lasciò rica-

dere lungo i fianchi.

«La scelta però rimane a voi», concluse. «Non posso farla io al vostro posto».

Il guaritore tacque, lasciando che il silenzio si prolungasse. Craer fu il primo a infrangerlo, lanciando una rapida occhiata in direzione dell'armaragor.

«Hawk? Ti ho trascinato in questa storia...».

«La mia volontà è di rimanere al tuo fianco, ometto, qualsiasi strada tu scelga», lo interruppe l'armaragor, scrollando le spalle. «Ritengo che quest'uomo insegua sogni folli, ma tutti noi dobbiamo seguire qualcosa se non vogliamo scivolare nella tomba senza aver fatto mai nulla. Andare o rimanere. Decidi tu».

«Non mi piace nessuna delle alternative», dichiarò Craer con voce pesante, scuotendo il capo. Con riluttanza, molto più lentamente di quanto avesse fatto nel cercare lo sguardo dell'amico, si girò poi a fissare negli occhi Embra Silvertree.

Lei guardò verso i tre uomini, poi abbassò lo sguardo sul pavimento e non disse nulla.

«Parla», ingiunse infine l'armaragor.

Quell'ordine indusse Embra a sollevare la testa in un gesto secco, gli occhi che brillavano d'ira; per qualche tempo, sostenne in silenzio il suo sguardo.

«Mi rendo conto di non aver voglia di limitarmi a cercare di vendicarmi di mio padre senza fare niente altro», mormorò poi. «Non so neppure se oserò ancora usare la magia o cosa mi sia successo quando i vincoli si sono infranti».

Le sue labbra si contrassero come per pronunciare un'imprecazione, ma quando riprese a parlare lo fece con assoluta calma.

«Voi avete osato aiutarmi, uomini di Blackgult», disse, «e io credo che adesso dovremmo, anzi dobbiamo, cercare di aiutare quest'uomo solitario. Non potrei riposare tranquilla sapendo che ce ne siamo andati e lo abbiamo lasciato qui solo, e ritengo che non possiamo rischiare di combatterlo, e comunque farlo non mi renderebbe certo orgogliosa, neppure se per qualche grazia degli dei riuscissimo a sconfiggerlo. Non possiamo trattare tutti quelli che incontriamo come nemici da abbattere».

Sarasper le volse bruscamente le spalle, e fu soltanto quando videro alcune gocce bagnare le pietre, davanti a lui, che gli altri si resero conto che stava piangendo.

«Bene», commentò allegramente Hawkril, per vincere l'imbarazzo, «se siamo tutti d'accordo, allora dobbiamo essere una banda di avventurieri, noi quattro, e dobbiamo sceglierci un nome, prima che i bardi ce ne appioppino uno ridicolo. Qualcuno si sente in vena di idee argute?».

«Sempre», risposero all'unisono e senza garbo, Craer ed Embra, poi sbuffarono con riluttante divertimento, si scambiarono un'occhiata e gli sbuffi divennero una risatina. Lentamente, la risatina si trasformò infine in una calorosa risata, e ben presto le risa provenienti da quattro gole echeggiarono nella stanza.

Quattro persone intrappolate e disperate...

«Fino a quando un impeto di astuta creatività non ci suggerirà qualcosa di meglio», annunciò infine Sarasper, quasi timidamente, «saremo la Banda dei Quattro».

«Così sia», annuì Craer, pur apparendo un poco riluttante. Questa volta fu lui a contrarre le labbra, prossimo a imprecare, prima di aggiungere in tono beffardo: «Embra, comincia a lavorare a una ballata!».

«Te ne pentirai», garantì lei, la voce mielata che esprimeva in pari misura ilarità e ammonimento, «e per te io sono *Lady* Embra».

I tre uomini accolsero la frase con una risata, ma quando lei protese la mano essi fecero altrettanto, con lenta riluttanza ma senza gesti rudi o sfottenti, chiudendo le loro dita intorno alle sue in una stretta comune.

Quattro paia di occhi si fissarono a vicenda, condividendo un po' di timore, e nessuno applaudì... ma nessuno si affrettò neppure a ritrarre la mano.

5.
Incantesimi e stanti

Nel guardare le mani del guaritore protendersi a toccargli le costole, Hawkril si rese conto di aver trattenuto il respiro per tanto tempo da non essere più in grado di continuare a farlo, ed esalò il fiato in un lungo sospiro tremante proprio mentre un formicolio gelido, e tuttavia anche in certo modo caldo, cominciava a scaturirgli dalle costole, diffondendosi lentamente.

«Ohhh», gemette, per il puro piacere di sentir spazzare via tutto quel dolore. «Sargh, è davvero bello essermene finalmente liberato».

Trasse quindi un profondo respiro, constatando l'effettiva assenza di dolore, e dopo un momento sollevò lo sguardo sulla testa grigia china su di

lui.

«Com'è che i maghi possono scagliare fulmini, abbattere castelli e andarsene tranquilli e integri, mentre i guaritori muoiono se risanano troppo?» chiese «Il risanamento nasce da dentro. È un dono che i Tre concedono a poche persone», ringhiò Sarasper, senza sollevare lo sguardo, le mani che cominciavano a tremargli leggermente. «I maghi invece attingono potere da altri incantesimi per svolgere il loro lavoro».

«Davvero? E chi ha eseguito il primo incantesimo a cui un mago abbia mai attinto?».

«Ah», commentò Craer, che sedeva addossato alla parete, «*questa* è una di quelle domande che inducono i sacerdoti a scagliarsi gli uni contro gli altri! Ciascuno di essi sostiene che è stata opera di quello dei Tre da lui venerato, e ci sono perfino maghi che venerano questo o quell'antico mago per aver dato la vita al fine di creare un incantesimo a cui altri maghi potessero attingere».

Il procacciatore girò quindi il capo per guardare lungo il muro, in direzione della Dama dei Gioielli, e pose una domanda che era quasi una sfida.

«I tuoi libri dicono qualcosa di diverso?» chiese.

Embra gli rivolse un amaro sorriso che le svanì in fretta dal volto.

«Affermano così tante cose differenti fra loro che non riesco a credere a nessuna di esse», rispose, poi lasciò ricadere la testa contro il muro a cui era appoggiata e sospirò.

«Quando hai cominciato a sentirti spossata?» volle sapere Craer.

«Non molto tempo fa», replicò Embra, scrollando le spalle, e chiuse gli occhi.

Craer l'osservò per un momento ancora, poi si mosse per raggiungere il guaritore e gli toccò la spalla, indicando la maga.

Sarasper diede un'occhiata alla faccia di Embra e annuì lentamente.

«Qui ho quasi finito. Gli organi interni erano compromessi al di là del potere di risanamento della tua pozione, ma questo guerriero è un vero toro», dichiarò, poi incontrò lo sguardo di Hawkril e aggiunse: «Adesso resta sdraiato e tranquillo finché non avrò finito con quella dama. Quanto più a lungo riposerai e tanto più in fretta il risanamento individuerà e cancellerà ogni più piccolo dolore».

Senza attendere una risposta, si alzò e attraversò la camera con le mosse rigide e incerte di una persona avanti negli anni, ma anche con la fretta di un guerriero che cambi postazione in battaglia. Goffamente, entrò in collisione con il muro accanto alla maga, grugnì di dolore e accostò il dorso

delle dita alla guancia di Embra.

Lei aprì gli occhi per un momento appena, abbandonando il peso della testa contro quella mano, e parve scivolare nel sonno.

«È sottoposta a incantesimi», disse Sarasper agli altri due uomini, accigliandosi. «Derivano da lei o sono opera dei maghi di Silvertree?».

«Tutta la mia magia è esaurita», mormorò Embra, contro la sua mano, «e in precedenza, stanotte, questi due hanno infranto i vincoli imposti su di me per ordine di mio padre. Non so cosa possano essere questi altri incantesimi».

«Tuo padre non ha mai ordinato che ti sottoponessero a incantesimi per mantenerti giovane o... o per modificare la tua bellezza?».

Un vago sorriso sfiorò le labbra di Embra.

«No», rispose, sempre con gli occhi chiusi. «Tutto quello che vedi è mio per natura».

«Senza dubbio è opera dei maghi domestici di Silvertree», ringhiò Hawkril.

«Allora infrangerò questi incantesimi», dichiarò Sarasper.

«Puoi farlo?» chiese l'armaragor, sollevandosi su un gomito per avere una visuale migliore, giusto in tempo per vedere il corpo di Embra sussultare sotto le mani del guaritore come un cavallo svegliato a calci, e cominciare a tremare in maniera incontrollabile. La schiena le si inarcò, gli occhi si aprirono, mostrando soltanto il bianco, poi si richiusero e lei si accasciò, d'un tratto floscia come un mantello vuoto. L'armaragor poté sentirla battere i denti mentre Sarasper la circondava con le braccia.

«Certamente», ribatté intanto il guaritore. «Chiunque può infrangere un incantesimo, se sa come fare, a meno che esso sia apposto su di lui».

Adesso il guaritore aveva il volto sudato, e la pelle gli si stava scurendo.

«Vuoi dire che chiunque impari abbastanza può essere un mago?» insistette l'armaragor, scandendo le parole.

«Quasi», ribatté il guaritore in tono secco, mentre i tremiti della maga che teneva fra le braccia lo sballottavano lungo la parete e le vene gli si gonfiarono sulla fronte sudata per lo sforzo di controllarla. «Ci vuole più pazienza di quanta ne abbia la maggior parte della gente, e una certa assenza di pietà. È per questo che la maggior parte dei maghi ha un atteggiamento così grandioso, misterioso o sinistro, perché essi vogliono indurre gli altri a pensare che soltanto persone speciali possano diventare maghi, in modo che siano in pochi a infastidirli per diventare loro apprendisti».

Il brontolio del guaritore s'interruppe in un grugnito di dolore quando il

dibattersi di Embra lo mandò a sbattere con un gomito contro il pavimento di pietra; snocciolando una serie di imprecazioni con voce annaspante, Sarasper rotolò poi lontano da lei.

Embra si contorse ancora, come un cane che cercasse di grattarsi la schiena su una stuoia, e infine giacque immobile; il guaritore rimase l'unico a rabbrividire, e Hawkril lo vide stringersi le braccia intorno al corpo per la sofferenza, come aveva visto fare a molti guerrieri feriti e raggomitolati accanto a un fuoco da campo, dopo una battaglia, solo che non si stava stringendo il gomito ammaccato.

«Sarasper?» chiamò. «Ti senti...?».

Il guaritore sollevò il volto madido di sudore, esausto e grigiastro come quello dei guerrieri feriti a cui Hawkril stava pensando.

«Sto bene», ringhiò. «Mai stato meglio. Devo proprio alzarmi e ballare un poco!».

Poi tossì, ripiegandosi su se stesso in una convulsione incontrollabile, e i due uomini di Blackgult si scambiarono occhiate piene di disagio nel guardarlo vomitare, sputare e gemere. Quando infine le sue spalle smisero di tremare e il suo respiro cessò di essere rantolante, cosa che parve richiedere un tempo molto lungo, Sarasper sollevò lo sguardo su entrambi con occhi roventi.

«Nessuno di voi due ha la minima idea di come operino i guaritori, vero?» sibilò.

Senza aspettare che i due scuotessero la testa in silenzio, con aria grave, si girò quindi verso Embra e scrutò attentamente il suo volto immoto, dando l'impressione di scorgervi qualcosa di rassicurante; facendola rotolare in una posizione più comoda, le sistemò la tunica che si era spostata a causa delle convulsioni, mettendo quasi a nudo una spalla ben modellata, poi sospirò pesantemente e distolse lo sguardo.

«Pare un'azione più difficoltosa degli incantesimi operati da Embra», commentò infine Hawkril, con riluttanza, e dopo qualche istante di silenzio chiese: «Potrei lanciare incantesimi, come un mago?». La sua voce suonò al tempo stesso esitante e ansiosa.

Sarasper sollevò lo sguardo su di lui, le mani ancora appoggiate sulle spalle di Embra.

«Un giorno, forse, se la necessità sarà davvero pressante. Prima di farlo, però, dovrai perdere qualcosa».

«Davvero?».

«Sì, il buon senso. Se si vuole essere un mago dal potere anche minimo,

è molto utile essere pazzi».

«Grazie», ribatté sarcasticamente Hawkril, con un verso disgustato. «Cercherò di ricordarlo».

Sotto le mani del guaritore, Embra emise un fievole suono. Era una risatina.

Nella camera del Castello Silvertree in cui tutti e tre i maghi del barone cominciavano a essere stanchi di rimanere, Ingryl Ambelter e Klamantle Beirldoun s'irrigidirono, si scambiarono un'occhiata e scossero entrambi il capo, poi si volsero all'unisono verso il tavolo accanto a cui sedeva Faerod Silvertree, intento a fissare le profondità del bicchiere di vino che aveva in mano e indubbiamente sul punto di assopirsi. Del resto, Markoun si era ritirato da tempo nelle sue camere e, indipendentemente dal fatto che avesse dichiarato di dover eseguire difficili ricerche in privato, senza dubbio a quell'ora stava russando beatamente.

«Lord barone», chiamò Klamantle, con voce esitante, poi si schiarì la gola e s'interruppe, in preda alla confusione, perché il barone non aveva neppure accennato a rispondere: i suoi occhi apparivano persi nel nulla, fissi su un punto imprecisato nelle profondità del bicchiere, e lui sedeva del tutto immobile.

«Mio signore», intervenne Ingryl, facendosi avanti con passo deciso, «proprio in questo momento abbiamo entrambi avvertito il dissolversi dell'incantesimo di schermatura apposto su Lady Embra. Di conseguenza, da questo momento siamo nell'impossibilità di sapere dove lei si trovi».

«Graul alla Signora dalle Corna», mormorò Faerod Silvertree, in tono quasi gentile, rivolto al bicchiere e senza il minimo cambiamento d'espressione. «Graul a lei, e che possa essere fatta a pezzi, insieme a tutti coloro che mi sbarrano la strada!».

Di colpo sollevò la testa, repentino come un rapace, e il suo sguardo risultò affilato e rovente come una spada di fuoco.

«Darete immediatamente la caccia a mia figlia e la catturerete senza altri delicati incantesimi o rispetto nei suoi confronti», ringhiò. «Usate magie che non la uccidano o possano mutilarla o sfigurarla in maniera irrevocabile, ma catturatela. Radete al suolo Casa Silvertree, se necessario».

«Sì, mi sento meglio», affermò Embra, a bassa voce, «però mi sento anche... svuotata, come se qualcosa che era dentro di me fosse svanito, o fosse stato strappato via. Non so cosa mi stia succedendo», continuò, scrol-

lando le spalle. «Forse è davvero meglio che Hawkril impari a diventare un potente mago».

«Non credo che abbiamo a disposizione abbastanza anni per una cosa del genere», sussultò Craer. «Probabilmente ci siamo già attardati qui fin troppo a lungo, perché non riesco a credere che il barone sia disposto a restarsene seduto a rimuginare passivamente sulla perdita di sua figlia quando sa benissimo dove siamo fuggiti».

«Se vogliono entrare passando da quella porta dovranno scavare parecchio», borbottò Hawkril.

«Non se useranno gli incantesimi giusti», ribatté Sarasper, tagliente. «Ogni pietra potrebbe essere sollevata e scagliata qui dentro come un missile, diretta contro di noi, spezzandoci le ossa fino a ridurci all'impotenza, se quei maghi sono dotati di sufficiente talento. Chi, esattamente, opera magie a beneficio di tuo padre?» chiese quindi, con una nota d'ira nella voce, girandosi verso la Dama dei Gioielli.

«Ingryl Ambelter, un tempo apprendista di Gadaster Mulkyn, è il più pericoloso. Poi ci sono Klamantle Beirldoun, un uomo freddo e silenzioso di cui non so quasi nulla, e un giovane uomo ambizioso che proviene da fuori della valle e che si ritiene avvenente, Markoun Yarynd. I suoi occhi sono avidi, quando mi guarda. Tutti e tre sono uomini crudeli e calcolatori».

«Mi ricordo di Gadaster», affermò lentamente il guaritore, «e avevo sentito della sua morte. È possibile che mi sia capitato di vedere un paio di volte il suo apprendista, Ambelter, ma in realtà non conosco nessuno dei tre. Suppongo che siano individui capaci e spietati. Di quali complotti li ha incaricati tuo padre?».

«Trovare un modo per dominare tutta Aglirta, naturalmente», replicò Embra, scrollando le spalle, «massacrando tutti gli abitanti di Blackgult e tutti i maghi in cui si fossero imbattuti lungo la strada. Inoltre, stavano cercando di trasformarmi in un "Castello Vivente". Non so se conosci questo termine, ma è...».

«Un piano che Gadaster si vantava di aver perfezionato», la interruppe Sarasper, annuendo con aria quasi compiaciuta. «Comincia con l'apposizione dei vincoli; una volta che la tua mente fosse stata modellata secondo la loro volontà con appositi incantesimi, cosa che richiede molto tempo, ti avrebbero reciso entrambe le braccia all'altezza delle spalle, per trasformare le tue mani in piccoli incantesimi di trasporto che potessero volare per il castello, ai loro ordini. A quel punto avrebbero iniziato a prelevare il tuo sangue, un procedimento di anni, perché avrebbero dovuto inserire pochi

frammenti della tua carne e gocce del tuo sangue nella calce e nello stucco di ogni pietra del castello. Leggo troppo», concluse, distogliendo lo sguardo con una smorfia.

Embra si limitò ad annuire, ma Hawkril rabbrividì e agitò le braccia come per allontanare ogni pensiero di maghi malvagi e di donne mutilate, poi fece roteare la spada in direzione delle pareti e del soffitto della camera.

«Cosa mi dite di *questo* posto?» chiese. «Un tempo era la residenza dei Silvertree, certo, ma perché è stato abbandonato? E come mai è infestato di presenze? E perché lei... perché Embra si è tanto infuriata quando ha visto che venivamo qui?».

Craer sospirò, mentre Embra e Sarasper ridacchiarono entrambi.

«Da dove cominciare?» commentò il guaritore, rivolto alla stanza in generale, quindi scrollò le spalle e indicò verso Embra, aggiungendo: «Questa casa appartiene soprattutto a te, signora, quindi spetta a te narrarne la storia».

Embra levò lo sguardo verso il soffitto con un sospiro, poi adottò il tono acculturato di un anziano tutore.

«La casa è stata abbandonata e ridotta al ruolo di terreno di sepoltura della famiglia quando su di essa è stata gettata una potente maledizione dal mago Harabrentar, molto tempo fa. Per farla breve, qualsiasi persona che abbia nelle vene il sangue dei Silvertree e che dimori qui dentro per più di un mese verrà tramutata, in maniera lenta ma irreversibile, in una bestia orribile e pericolosa, e sarà condannata a finire i suoi giorni braccata e in preda alla follia. L'efficacia di questa maledizione è stata dimostrata parecchie volte, nel corso degli anni, di solito a spese di qualche barone particolarmente arrogante che aveva deciso di reinsediarsi nella casa, o di qualche disperato figlio ribelle venuto qui a cercare rifugio».

Embra si alzò lentamente in piedi e prese a passeggiare per la stanza mentre Hawkril sorvegliava ogni suo passo, la spada stretta in pugno.

«Questa dimora è diventata un luogo temuto», proseguì Embra, «evitato anche da vagabondi e fuorilegge a causa degli spettri che la infestano e delle sue trappole: trabocchetti, frane di roccia dall'alto e lame che scattano fuori dalle pareti per trafiggere gli incauti. Queste affascinanti caratteristiche sono state aggiunte secoli fa per ordine del Barone Suldaskes Silvertree, il quale non voleva che una famiglia rivale occupasse la dimora, trasformandola in una fortezza ostile nel cuore delle sue terre.

«Eccoti servito», concluse, guardando verso l'armaragor con un sorriso in tralice. «Questo è il giro turistico completo. Da bambina, ho sempre de-

siderato esplorare questo posto, ma i miei tutori non me lo hanno mai permesso, sostenendo di non sapere con certezza se per attivare la maledizione era necessario rimanere qui per un mese di fila, o se bastava trascorrervi periodi di pochi giorni, nell'arco di anni, fino ad arrivare a un mese intero, per provocare la trasformazione in bestia e la follia».

«Hai parlato di infestazioni?» chiese a bassa voce Hawkril, gli occhi dilatati nelle orbite. «Ci sono spettri in questo posto?».

Nel parlare, lanciò rapide occhiate ai sei passaggi oscuri che si diramavano dalla camera, quasi si aspettasse di scorgere un'improvvisa parata di apparizioni, ma non si mostrò deluso nel non veder comparire nulla.

«Ce ne sono molti», confermò Embra. «I più sono innocui e silenziosi, spaventano con la loro presenza, ma non possono fare altro».

«I più», ripeté Hawkril, con voce cupa.

«Dovrei aggiungere una cosa, signora», interloquì Sarasper. «La casa è piena di piccoli oggetti permeati di incantesimi di poco conto e nascosti qui molto tempo fa dai Silvertree, e più di recente da me, per sottrarli alle mani degli intrusi più audaci. Se ti possono servire per alimentare i tuoi incantesimi...».

«Certo!» esclamò Embra, sollevando lo sguardo. «Possiamo prelevarne qualcuno e scendere nelle catacombe? Su questa casa sono apposti antichi incantesimi di protezione, ma i maghi di mio padre non si lasceranno bloccare per...».

Il terreno tremò e ci fu un improvviso rombo ruggente prodotto dalla pietra che si frantumava; sulla sua scia, il pavimento parve rollare e beccheggiare sotto i loro piedi, come una lunga onda che sollevasse una barca.

«Per molto ancora!» gridò Embra. «*Da che parte*, guaritore?».

«Non imboccate *nessuno* di quei passaggi», ammonì Sarasper. «Sono tutti...».

Il corridoio alle spalle di Craer scomparve all'improvviso, perso in un grande cono vorticante di vento e di pietre, e il ruggito si fece di colpo assordante.

Hawkril afferrò il procacciatore, che stava avendo qualche difficoltà a rimanere in piedi, e lo trascinò verso la parte opposta della stanza, dove Sarasper era impegnato ad armeggiare freneticamente con le pietre della parete più vicina. Embra fissò il vortice magico, scorgendo pezzi di quella che poteva essere soltanto una colonna infranta roteare in cerchio come pula su un terreno di trebbiatura; in quel momento, la volta del passaggio crollò e vorticò via sulla scia del turbine di vento. Alle spalle e al di sopra

di quel vortice, qualcosa si stava muovendo su ali da pipistrello: un altro drago della notte.

«Di certo questi maghi non hanno un'immaginazione sfrenata», commentò con amarezza, guardando quella famelica bestia distruttiva scendere in picchiata verso di lei attraverso le pietre di una dimora che aveva resistito ai secoli, penetrandone le mura per avventarsi stridendo su di lei.

«Signora!».

Embra riuscì a stento a sentire il grido di Sarasper e girò la testa in tempo per vederlo gettare verso di lei tre piccole biglie di metallo e altrettante statuette.

«Difenditi!» urlò ancora il guaritore, poi fece qualcosa alla parete, qualche passo più lontano, e nello spostarsi si lasciò alle spalle una serie di buchi nel muro, nicchie da lui svuotate, con i piccoli sportelli di pietra spalancati che oscillavano follemente sotto l'imperversare della bufera di vento.

Questa volta, ciò che si aprì sotto le sue mani fu un pertugio un po' più grande, una porta alta ma stretta, del genere che si poteva trovare nei passaggi per la servitù del Castello Silvertree. Il guaritore scagliò oltre la soglia qualcosa di piccolo e luminoso, e una luce intensa si materializzò nel passaggio al di là di essa.

«Di qui!» chiamò, mentre Embra afferrava goffamente le biglie, raccogliendo da terra quelle che le sfuggivano e rimbalzavano tutt'intorno.

Poi il pavimento vorticò cortesemente verso l'alto, come per porgergliele, e lei si ritrovò a rotolare impotente a mezz'aria. Attraverso un caos turbinoso di polvere e di piccole pietre, vide Sarasper girarsi di scatto e oltrepassare la porta che aveva aperto, sbattendo contro lo stipite con la testa e un braccio, mentre in un altro angolo buio gli arazzi cadevano dalla parete in un torrente di polvere, seppellendo l'urlante Craer.

Poi qualcosa di massiccio e calzato di pesanti stivali le andò a sbattere contro, ringhiando imprecazioni, ed Embra scivolò verso la parete nell'atterrare con violenza sul pavimento; poi, di colpo, si trovò a sprofondare, e l'ultima cosa che vide, prima che le fauci spalancate del drago della notte le nascondessero alla vista la stanza sovrastante, fu la spada di Hawkril che si agitava invano, alla cieca.

Stava cadendo, precipitando a spalle in avanti nell'oscurità sussultante per atterrare con uno schianto su un groviglio di punte aguzze e di oggetti che si sgretolavano sotto di lei.

Tutt'intorno c'erano teschi sogghignanti, costole ricurve e altre ossa me-

no identificabili che rimbalzavano di qua e di là o collassavano sotto il suo peso come uova schiacciate, emettendo uno strano sussurro. Polvere di ossa prese a vorticare tutt'intorno a lei mentre precipitava attraverso molto strati di ossa ammucchiate, polverizzandole; anche dopo che si fu fermata con una scossa violenta, parve che non riuscisse a smettere di starnutire. Attraverso le abbondanti lacrime che le velavano gli occhi, vide le pietre che continuavano a vorticare nella stanza, molto più in alto. Si trovava incastrata in quella fossa che si andava restringendo, con gli stivali sollevati davanti alla faccia e un mucchietto di biglie e di statuette sulla gola e sul petto. Bene, se non altro in fondo a quella fossa non c'erano letali pali acuminati... oppure erano arrugginiti e si erano ridotti in polvere ormai da tempo?

Quello non era il momento più adatto per fantasiose supposizioni, perché il vortice stava continuando il suo percorso, e sulla sua scia era tornato ad apparire il drago della notte: adesso un lungo collo da serpente stava sbirciando lungo il condotto, verso di lei, e le fauci dalle zanne scure erano spalancate con aria famelica.

Ammaccata e senza fiato, Embra rigirò una statuetta fra le mai, fissando con aria accigliata e con ira crescente la bestia evocata. Non aveva più incantesimi immagazzinati nella mente e pronti all'uso, ma avendo a disposizione oggetti da prosciugare poteva evocare qualsiasi magia che fosse riuscita a ricordare.

Per esempio, una lancia di fuoco. Mentre il drago della notte ripiegava le ali e infilava entrambe le teste nel condotto, in modo da poter utilizzare l'intera lunghezza del suo corpo serpentiforme per arrivare fino a lei, la Dama dei Gioielli sollevò la statuetta e lanciò con cura il proprio incantesimo.

La statuetta le si sgretolò fra le mani, ridotta in polvere adesso che la magia in essa preservata era svanita, e un fuoco devastante scaturì dal suo collasso per risalire ruggendo lungo il condotto. Le fiamme decapitarono il drago della notte, naturalmente privandolo di entrambe le teste, infransero l'incantesimo che gli permetteva di esistere e svanirono nel nulla nell'arco di pochi istanti.

La sanguinante sagoma nera priva di vita che stava per abbattersi su Embra svanì a sua volta, proprio quando le stava già sfiorando gli stivali.

Embra esalò un respiro che non si era resa conto di aver trattenuto, e cominciò a piangere.

Sarasper Codelmer avanzò aggrappandosi alla parete mentre i venti ululanti cercavano di afferrare le logore vesti che aveva indosso. Pietre e polvere sibilavano e crepitavano intorno a lui, e per un terrificante momento parve che il vortice risucchiante di quei venti magici stessero per varcare la porta, al suo inseguimento.

«Graul, graul, *graul*», imprecò, con voce singhiozzante, artigliando la pietra con dita sanguinanti, senza badare ai danni che stava riportando nella fretta di allontanarsi.

Poi la furia della tempesta generata dalla magia sbatté la porta alle sue spalle, chiudendola con tanta forza da far tremare le pareti, e intorno a lui scese una quiete improvvisa.

Piccole pietre caddero ticchettando sul pavimento, qua e là, e Sarasper continuò a sentire alle sue spalle il profondo echeggiare e ruggire della tempesta, ma adesso c'era un porta chiusa fra lui e la furia di ciò che i maghi del barone avevano scatenato contro di loro, qualsiasi cosa fosse.

Il barone...

«Craer?» chiamò con apprensione. «C'è qualcuno?».

Non ci fu risposta. Era di nuovo solo, gli amici che aveva appena trovato erano stati spazzati via e il suo risanamento era andato peggio che sprecato. Quei maghi dovevano averli spiati con i loro incantesimi, per sapere dove mandare quella tempesta, quindi sapevano che lui era là, conoscevano il suo nome e il suo aspetto, e il suo talento per il risanamento, tenuto così a lungo nascosto. Adesso non avrebbero mai smesso di cercarlo.

«Per gli artigli dell'Oscuro!» sibilò in tono amaro, rivolto al passaggio vuoto, nel guardare la polvere che si depositava al suolo turbinando. Dopo tanti anni trascorsi a nascondersi, più bestia che uomo, ora il suo segreto era stato svelato nell'arco di poche frenetiche ore, e la sorte a lungo temuta incombeva su di lui.

O lo avrebbe presto fatto. Avrebbe dovuto squarciare la gola a quella donna non appena era entrata nella casa, fuggire con la sua testa nelle profondità delle catacombe e divorarla fino a ridurla a un teschio rosicchiato, in modo che non rimanesse cervello da richiamare in vita con un incantesimo.

Rabbrividì nel ripensare alla bellezza di Embra.

«La figlia del barone... *sua figlia*!» ringhiò poi. «Ed è anche la sua unica erede, quindi è *ovvio* che la stia cercando, ed io sono troppo vicino. Troppo vicino. Lei potrebbe darmi la caccia, per usare me e ogni altra cosa contenuta qui dentro come armi contro suo padre, o addirittura consegnarmi a

lui, da figlia obbediente.

«E poi, chi può dire che non gli faccia anche da moglie?» aggiunse amaramente, sedendosi a ridosso della parete. «I Silvertree possono fare *qualsiasi* cosa. O forse lui l'ha costretta tramite i suoi maghi a venire qui per catturarmi? Se sono davvero abili, è possibile che lei non ne sia neppure consapevole. Dei, *oh dei*, quanto sei stupido, Sarasper! Un'occhiata a un volto grazioso e... e a tutto il resto, e hai cominciato ad adularli, a parlare e perfino a *risanarli* tutti, bebolt e ancora bebolt!».

Con un gemito di disperazione si accasciò contro la parete e chiuse gli occhi, prendendo di colpo a tremare per la stanchezza. Li aveva risanati, e così facendo aveva prosciugato se stesso, da quell'assoluto idiota che era. *Oh, Sarasper*, si disse, *come hai potuto dimenticare la lezione che ha modellato tutta la tua vita?*

Troppo stanco perfino per piangere, il vecchio si abbandonò contro il muro, trovando l'oblio nella polvere vorticante prima ancora che il suo naso e la guancia incontrassero la fredda pietra in paziente attesa.

Il suo non fu un sonno tranquillo.

Era una mattina luminosa, quella in cui i soldati di Brightpennant vennero a prendere Qelder Waern.

Il ragazzo dalla faccia sporca che rispondeva al nome di «Sarasper» o anche a uno «Sguattero!» gridato in tono rude, stava sudando vicino a una decina di pentole bollenti piene di infusi d'erbe e non si accorse neppure degli armaragor fino a quando una lunga spada sporca non s'infilò in mezzo al groviglio di catene e di ganci per le pentole che pendeva sopra il fuoco, trapassando il cuoio unto della sua unica tunica. Troppo sorpreso per gridare, Sarasper scivolò nel fango creato dalle numerose pozioni rovesciate; la lama gli lacerò una spalla nel proseguire il suo percorso per andare a conficcarsi con forza nel legno spugnoso del vecchio armadietto delle polveri di Qelder, e lui emise un suono che era una via di mezzo fra un singulto e un singhiozzo, crollando al suolo.

Nel cadere intravide confusamente la lama che veniva ritratta al di sopra delle pentole, lucida ora del suo sangue, poi tutto si fece buio e freddo. La cosa successiva di cui si rese conto fu che stava tremando, e che il vecchio Skaunt era chino su di lui.

«Ragazzo?» stava sussurrando, con voce rauca. «Sarasper? Svegliati, ragazzo, e alzati! Presto i lupi saranno qui!».

Non era ancora scesa la notte, e il ragazzo si era sollevato con fare

stordito sotto la rude stretta di Skaunt, fissando le nere dita delle nuvole che coprivano il cielo verso occidente, e le torri nere di Brighttowers che si stagliavano cupe sul loro sfondo.

«Cosa è successo?» chiese con voce stanca, non osando quasi ascoltare la risposta. «Qelder è vivo?».

«Non lo so, ragazzo. Lo hanno preso, e adesso si trova nelle Torri!».

Sarasper fissò il castello con espressione dura, e quando parlò la sua voce suonò fredda e sottile.

«Dammi il tuo coltello, Skaunt», disse.

«Co... perché, ragazzo? Non puoi affettare l'armatura di una cinquantina di armaragor con il mio coltello!».

«Il barone indossa l'armatura soltanto nei giorni di festa», ribatté il ragazzo, con voce sinistra. «E anche allora è talmente gonfio per il troppo banchettare che non riesce a calzarla e deve lasciare sciolte le cinghie, cosicché le piastre gli dondolano addosso. Nel suo ventre ci sarà spazio in abbondanza per un coltello».

Skaunt lo guardò in faccia, trasse un profondo respiro e gli mise nella mano sporca l'impugnatura del proprio coltello, una vecchia spada da guerra spezzata e limata fino a ottenere una sottile lama.

«Che i Tre veglino su di te, ragazzo», sussurrò. «Non oso venire con te».

«Il coltello è un aiuto più che sufficiente, vecchio guerriero», annuì Sarasper, poi strinse la mano al boscaiolo, e quando Skaunt se ne fu andato si girò verso l'armadietto, per prendere le dieci bottigliette di acido riposte nel cassetto superiore. Gli sarebbero potute servire per spezzare delle catene, o per consumare la faccia di una guardia.

Qelder Waern era il più famoso guaritore della valle di Aglirta, e la gente veniva da lui da chilometri di distanza per ricevere il suo tocco o le sue medicine, ma lui aveva sempre rifiutato di lasciare la propria capanna vicino alla sorgente per stabilirsi alla corte del barone, a Brighttowers. A Sart si diceva che alcuni baroni, a monte del fiume, tenevano i guaritori chiusi in gabbia, trattandoli peggio dei loro cani, e che quando venivano prosciugati dallo sforzo di guarire gli altri, riducendosi a gusci disseccati nell'arco di qualche estate, le loro ossa venivano gettate via e i soldati venivano inviati a setacciare tutto Darsar alla ricerca di un altro guaritore. Sarasper aveva visto il Barone Authlin Brightpennant frustare i suoi cani dopo una caccia andata a vuoto, ed era sorpreso soltanto che avesse impiegato tanto tempo ad allungare la mano per impadronirsi del guaritore che viveva praticamente sulla soglia del suo castello.

Le porte del castello erano spalancate, e non era difficile capire il perché, dato che un flusso costante di donne troppo truccate con abiti dotati di spacchi che arrivavano fino alla vita stava sciamando nel cortile, accolto da grida di entusiasmo da parte degli armaragor ubriachi e mezzi svestiti. Nessuno fermò o anche solo notò il ragazzino che si aggirava in mezzo agli altri come se avesse avuto ogni diritto di trovarsi là. Intorno c'erano altri ragazzi, ma a differenza di loro, lui non era incipriato né profumato e non indossava abiti di merletto. D'altro canto, era l'ora del cambio della guardia, era una splendida serata estiva e a memoria d'uomo nessuno aveva mai attaccato Brightpennant.

Trovare una via per salire che non fosse sorvegliata gli riuscì un po' più difficile, ma non appena si fu reso conto che le guardie erano piazzate soltanto davanti alle scale padronali e che le scure e strette scale per la servitù venivano ignorate, fu lavoro di pochi, affannosi momenti ritrovarsi in un mondo di arazzi, di mormorii sommessi e di candele profumate. Naturalmente, era arrivato troppo tardi di parecchie ore.

«Questa notte non andrei lì dentro, se fossi in te», borbottò in tono di avvertimento una voce, dall'altro lato di un arazzo. «Potresti ritrovarti con una spada nel ventre, o con un tavolo sfasciato sulla testa!».

«Ma la missiva che porto è della massima urgenza. Il Barone di Tarlagar desidera una risposta entro domani notte e io...».

«L'urgenza estrema del tuo barone dovrà attendere», ribatté la voce, con fermezza. «Non hai notato il cadavere su quella sedia laggiù?».

«Sì... cosa gli è successo? Sembra un contadino, o un qualche eremita dei boschi, ma è disseccato peggio dell'ultimo barile di mele secche dopo un duro inverno! Sembra inoltre che qualcuno gli abbia spezzato tutte le articolazioni, sbattendolo di qua e di là come una bambola! È stata... magia?».

«Sì, ma non usata contro di lui. Quello era il guaritore Waern».

«Qelder Waern? Una volta, ha salvato la figlia minore del mio signore, Lady Athris, dalla varicella. Mezza Targalar si rivolge a lui quando qualcuno si ammala!».

«Ecco, adesso non ascolterà più i messaggi che gli verranno mandati». La voce accennò ad allontanarsi, e Sarasper si spostò lungo l'arazzo per continuare ad ascoltare. «Lo hanno condotto qui questa mattina, per riportare in vita i morti».

«I guaritori possono farlo?».

«Ecco, lo hai visto. Possono farlo, e al tempo stesso non possono. La scorsa notte, il nostro Lord barone ha bevuto troppo e ha cominciato a vedere cose strane. Ha tirato giù dalla parete l'Ascia di Arcoforte e ha cominciato a farsi largo a colpi d'ascia da un capo all'altro di questo piano del castello».

«Serpente nell'Ombra! Quanti ne ha...».

«Una trentina di servi, anche se ne stiamo ancora trovando degli altri. Hai notato quanto silenzio c'è quassù? Alcuni dei servi che si suppone dovrebbero essere dietro gli arazzi per prestare servizio stanno aspettando con pazienza eterna, se capisci cosa intendo. Oh, inoltre ha abbattuto entrambi i figli e decapitato sua moglie, Lady Rhildra».

«Per i Tre!».

«Già. Ho dovuto raccogliere dabbasso la sua testa, che lui aveva gettato giù dalla balconata, ruggendo che quello sarebbe stato un serpente in meno che lo avrebbe aggredito strisciando mentre dormiva, e riportarla quassù. All'alba era seduto in lacrime, con i suoi morti tutt'intorno a lui, e stava giurando nel nome dei Tre che gli dispiaceva, che il Serpente stesso doveva essere entrato in lui e che avrebbe fatto qualsiasi cosa per riportarli tutti in vita. Io li ho visti: erano fatti a pezzi come cibo per cani, con le mosche che ronzavano su di loro. Quando qualcuno gli ha suggerito di ricorrere al guaritore, lui ha mandato tutti gli armati presenti al castello, con l'ordine di passare a fil di spada chiunque li avesse intralciati o fosse stato presente e li avesse visti prendere Waern. E questo è ciò che hanno fatto».

«Per le corna! Cosa è successo?».

«Quando li ha visti, il guaritore ha cominciato a piangere più del barone stesso. Credo sapesse che quanto stava per fare lo avrebbe ridotto a un guscio disseccato, ma stava piangendo più per loro che per quanto gli sarebbe potuto succedere. Pareva un uomo gentile».

Sarasper sentì qualcosa di pericolosamente simile a un singhiozzo salirgli in gola e si morse con forza una nocca per reprimerlo, tremando e sforzandosi di non emettere suono mentre tendeva l'orecchio per cogliere ogni minima parola.

«Ha riportato indietro Lord Dorn e Lord Bravyn. So che erano morti, ho aiutato a comporre i loro resti, intestini e costole spezzate e tutto il resto, ma lui li ha riportati in vita. Hanno tossito parecchio, e ancora adesso di tanto in tanto tremano e incespicano, ma attualmente hanno ritrovato già tutta la loro abituale arroganza. A quel punto il guaritore era quasi pro-

sciugato, ma ha tentato lo stesso con Lady Rhildra. Suppongo però che neppure il miglior guaritore di tutta Aglirta possa riattaccare una testa».

«È morto nel tentativo?».

«Sì, e dopo che è crollato, che io sia dannato se i due figli del barone non lo hanno afferrato, urlandogli contro e scrollandolo, con il padre che piangeva e si batteva il petto a meno di un braccio di distanza; poi hanno cominciato a sbatterlo di qua e di là, scagliandolo contro le pareti e il letto fino a ridurlo a pezzi come lo vedi. A quel punto, sono scesi a convocare gli scribi e hanno fatto stilare un proclama: ogni parente, aiutante e allievo di Qelder Waern dovrà essere portato qui e messo a morte mediante tortura, sotto i loro occhi. Suppongo che tu e la tua gente dovrete rivolgervi altrove per trovare un guaritore!».

L'urlo che a quel punto scaturì dalle labbra di Sarasper fece imprecare sonoramente l'uomo dall'altra parte dell'arazzo. Una fuga frenetica gli permise di oltrepassare le guardie sconcertate prima che chiunque potesse riconoscerlo, ma anche se scese le scale come una saetta spaventata, era ancora a quattro lunghi passi dalle porte quando la voce di Lord Dorn echeggiò dalla balconata.

«Liberate i cani! Braccatelo e riportate ciò che ne resta per alimentare la vendetta di Brightpennant! Spicciatevi, inutili figli di buona donna!».

Snudando la spada, le guardie di stanza alle porte si girarono di scatto per fronteggiare il ragazzo in fuga e bloccargli il passo. Sogghignando alla vista del suo coltello, avanzarono all'unisono per colpirgli le braccia con la lama e gettarlo al suolo, ma Sarasper lanciò la vecchia lama di Skaunt contro la faccia di una guardia e scagliò negli occhi dell'altra il contenuto di una bottiglietta di acido.

Ci volle solo un istante perché si levassero le urla. Qelder aveva usato quell'acido per eliminare porri e tessuto cicatriziale, ma pareva che esso funzionasse altrettanto bene sui bulbi oculari.

Il coltello aveva soltanto graffiato il naso dell'altra guardia, ma Sarasper elargì il contenuto di una seconda bottiglietta alla sua faccia ringhiante e l'istante successivo si ritrovò a correre disperatamente nel buio.

Molte ore più tardi, appena dopo l'alba, sentì gli ululati echeggiare alle proprie spalle. Stancamente, stava procedendo nel fango lungo il limitare di una palude, alla ricerca di un modo per arrivare nella Baronia di Glarond. Fino a quel momento, aveva trovato abbondanza di spine e di ortiche, ma nessuna via asciutta che portasse a est, e quella palude sembrava estendersi in eterno. I latrati e gli ululati si avvicinarono rapidamente,

percorrendo ogni svolta e curva da lui descritta, finché Sarasper si rese conto di non poter protrarre oltre le ricerche. Piangendo per il terrore, si gettò nell'acqua fredda e maleodorante, dibattendosi selvaggiamente per spostarsi verso est mentre cercava di non pensare ai serpenti d'acqua, ai fauciscaglia e alle altre bestie che si potevano celare in quelle nere acque gorgoglianti.

I cani da guerra erano proprio dietro di lui, e le preghiere che stava levando ai Tre si persero nei loro latrati di trionfo e nei loro ringhi famelici. In qualche modo, riuscì a continuare a nuotare goffamente fino a una zona di canne alte come alberi, unite da ragnatele coperte di gocce di rugiada, che scintillavano come gemme sotto la luce sempre più intensa del mattino.

Un mattino che si riempì d'un tratto di frecce da caccia, che scaturirono dalle canne ronzando come vespe infuriate, trapassando la testa del primo cane. Acquattato nel fango gelido e appiccicoso che gli arrivava al mento, Sarasper cercò di trascinarsi più avanti mentre le frecce saettavano dalle canne una dopo l'altra, e i cani morivano in rapida successione.

«Maestro di frecce, altri dardi!» comandò qualcuno, in tono allegro.

«Subito, signore. Ah, ti rendi conto che quelli devono essere i cani di Brightpennant? Stanno dando la caccia a qualcosa, forse a un fuorilegge...».

«E allora? Qualsiasi nemico di Brightpennant è mio amico! Tirate a volontà, tutti quanti, e se riusciremo a eliminare tutti i cani del mio gentile vicino, meglio così! Imparerà a non andare a caccia sulla mia terra! Taerlith, dove sono quei dardi?».

Immerso nell'acqua sporca di sangue, Sarasper Codelmer rabbrividì e giurò in silenzio ai Tre che, se quella mattina nessuna freccia lo avesse trapassato, non avrebbe mai servito nessun barone...

La figura incappucciata si protese in avanti.

«Allora... acconssenti?».

Un respiro tremante si trasformò in un singhiozzo.

«Sì».

«Inginocchiati».

Quando la donna fu in ginocchio davanti a lui, l'uomo incappucciato le lacerò il corpetto, denudandola fino alla vita, poi tirò fuori l'altra mano da dietro la schiena, e con dita rese fredde e umide da una viscida sostanza luminosa le tracciò un disegno sul petto. Nel toccare la carne tremante del-

la donna, la sostanza viscida si accese di un bagliore fra il bianco e il verde, e alla sua luce la donna inginocchiata vide qualcosa strisciare fuori dalla manica del sacerdote.

Naturalmente era un serpente, che scivolò lungo il braccio dell'uomo dirigendosi verso di lei, la lingua che saettava dalle fauci.

«Se urlerai, perirai», promise con calma il sacerdote, nel protendere il braccio verso di lei.

Il serpente si sollevò e colpì, mordendo il seno illuminato della donna.

Il dolore intenso le strappò un sussulto, ma si costrinse a rimanere silenziosa e immobile; il serpente continuò a fissarla con occhi scintillanti, mentre un torpore bruciante le si diffondeva lentamente per tutto il corpo.

«Quesssto veleno uccide chiunque, tranne coloro che servono il Ssserpente», dichiarò formale il sacerdote incappucciato, una nota di approvazione nella voce arida. «Alzati, sssorella, e unisciti al servizio più sssacro di tutto Darsar».

Mentre la donna si risollevava, il bagliore sul suo seno si tinse di un candore accecante; intanto, figure incappucciate stavano affluendo con passo silenzioso per disporsi in cerchio tutt'intorno a lei, e anche se avevano il volto nascosto dal cappuccio, la donna poté avvertire il loro sguardo su di sé.

«Bacia l'Iniziatore», ordinò il Sacerdote del Serpente, protendendo la mano.

La testa coperta di scaglie, i cui denti le avevano perforato il seno, oscillò davanti a lei, e la donna fu assalita dall'improvviso timore che quei denti le strappassero gli occhi o le lacerassero la gola, ma quando infine osò deporre un bacio su quelle scaglie, il rettile sollevò un poco la testa per sfregarsi contro le sue labbra come un gatto che facesse le fusa.

Durante il contatto con quella pelle arida e simile a cuoio, la donna d'un tratto non vide più il serpente o il sacerdote, ma un campo rischiarato dalla luce del giorno dove un'enorme lastra di pietra su cui erano incise delle rune era inserita nell'erba calpestata; figure ammantate e incappucciate erano in piedi intorno a essa, e serpenti vivi scivolavano sulle loro braccia o vi si arrotolavano intorno.

«Contempla la tomba del Ssserpente, nelle terre desolate di Aglirta», le mormorò all'orecchio la voce arida. «Essa è vegliata giorno e notte da sacerdoti del Ssserpente, che attendono il tempo della Resurrezione. Il vasto corpo del Ssserpente dorme sotto di essa, impossibile a vedersi con incantesimi o scavando normalmente, e aspetta il tempo della Resurrezione,

quando tutta Aglirta sarà divorata e trasformata nel regno del Ssserpente. In quel tempo, soltanto i fedeli sopravvivranno al letale nutrirsi del Sinuoso, quei fedeli nelle cui file tu, sssorella, sei appena entrata».

La donna sentì le sue labbra decisamente umane baciarle una guancia, poi perse conoscenza, ma il suo corpo non andò a sbattere contro il pavimento perché molte mani si protesero ad afferrarla per attutirle la caduta.

Le ossa frantumate si spostarono sotto di lei ed Embra si trovò a scivolare verso il basso e all'indietro, la spalla sinistra in avanti, impotente ad arrestare quella caduta nell'oscurità. Se non altro, non stava più fissando i propri stivali e la tempesta vorticante che imperversava alla sommità del condotto, costretta a lottare per respirare perché oppressa dal suo stesso peso.

Come se questo servisse a migliorare in qualche modo la situazione. Tutto quello che era riuscita a fare era stato divertire suo padre e far fare un po' di esercizio ai suoi maghi; tanto valeva che avesse dato ai due uomini di Blackgult un po' di gemme e li avesse aiutati a lasciare l'isola in fretta come l'avevano raggiunta. Avrebbe dovuto chiedere loro di amarla, perché solo gli dei sapevano quanto desiderasse qualcuno che la stringesse a sé per amore e non per crudele divertimento, e poi di ucciderla, privando suo padre del suo Castello Vivente smembrandola e gettando i suoi pezzi nel fiume.

Avrebbe dovuto togliersi lei stessa la vita molto tempo prima, ma non aveva mai avuto il coraggio di fare niente di più che prendere un coltello e guardarsi tremare nello specchio al solo pensiero di usarlo, all'idea di inzuppare di sangue vivo i suoi bei tappeti bianchi e di rimanere a fissare il soffitto finché tutto non si fosse oscurato...

Non era un'avventuriera. Per gli dei, non era neppure una maga, e adesso eccola lì, a trascinare incontro alla morte uomini il cui odio nei suoi confronti era tenuto a bada soltanto dalla paura, anche se non la conoscevano affatto.

Sapevano soltanto che poteva lanciare incantesimi e che era una Silvertree, e in fin dei conti quelle erano ragioni sufficienti per odiarla e temerla. Tutta la Valle Sinuosa odiava e temeva i Silvertree, e aveva abbondanza di validi motivi per farlo.

«*Non* sarò come mio padre», esclamò con voce accesa, rivolta all'oscurità circostante. «Non lo sarò!».

Quasi che l'oscurità fosse impaziente di risponderle, dalla sua sinistra

giunse un secco rumore ticchettante, un suono stridente, come se qualcosa di vecchio e di secco si stesse muovendo deliberatamente verso di lei.

Embra cercò a tentoni la biglia che in precedenza le aveva colpito una guancia, annaspando con la mano nell'aria e in mezzo alle ossa secche come esche che si ammucchiavano fra le sue gambe in una marea di detriti. Aveva bisogno di magia per evocare altra magia; le serviva una fiamma per potersi guardare intorno.

Quel secco suono ticchettante si ripeté, un po' più vicino, e lei prese a dibattersi in mezzo alle ossa, girandosi e rotolando freneticamente nel tentativo di trovare un punto d'appoggio per alzarsi in piedi. Infine le sue mani annaspanti trovarono una delle statuette che Sarasper le aveva gettato, si chiusero con gratitudine intorno alla sua forma rassicurante e si mossero per generare una fiamma con la massima rapidità con cui lei riuscì a concentrare la propria volontà.

La lingua di fuoco magico così ottenuta danzò selvaggiamente sotto il soffio delle correnti d'aria che si riversavano nel condotto, ma le mostrò quanto bastava per strapparle un urlo.

6.
Strane bottiglie e la Pietra della Vita

Embra Silvertree si trovava in piedi in una camera angusta che si apriva in fondo al pozzo in cui era caduta; una porta di pietra alta la metà del normale si era aperta e l'aveva fatta finire in un piccolo ambiente di pietra, una cripta, insieme alle ossa di innumerevoli intrusi. Quelle che erano probabilmente bare di pietra erano disposte lungo tutte le pareti, alcune di esse crepate e scolorite, e le macchie sulle pareti e sul pavimento indicavano che l'acqua era penetrata in quel luogo in tempi remoti.

La cosa che aveva emesso il rumore era a circa sette lunghi passi da lei, o poco più, ed era lo scheletro di un uomo, una massa scura dalla mascella pendente e dal passo strascicato, e sebbene i suoi occhi fossero vuote orbite piene di oscurità, essa stava avanzando verso di lei. Quando Embra si spostò di lato, mordendosi un labbro, lo scheletro girò la testa, come se avesse potuto sentire il fievole scricchiolare delle ossa secche sotto i suoi stivali, e modificò la direzione della sua lenta, paziente avanzata.

Embra sollevò la statuetta che già si stava sgretolando e lasciò che il proprio terrore modellasse una letale scarica di fuoco che si andò ad abbattere rapida sulle aride ossa marroni.

Ossa che continuarono ad avvicinarsi, mentre la mascella pendente si sollevava per un momento in quella che parve una silenziosa risata. Poi la statuetta si sgretolò completamente e la fiamma generata da Embra si spense, ma lo scheletro continuò ad avanzare verso di lei.

Adesso era avvolto da un tenue bagliore, come se avesse rubato un po' di luce alle sue fiamme, e pareva in qualche modo essersi fatto più alto. Era meno curvo... no, era più *grosso.* Socchiudendo gli occhi, Embra mosse due rapidi passi e si tuffò nel caos sparpagliato di vecchie ossa che erano scivolate con lei in quella buia camera segreta, frugando di nuovo fra quei fragili frammenti marrone e gialli alla ricerca di una di quelle biglie di metallo.

Le sue dita incontrarono l'orbita vuota di un teschio e si ritrassero con un sussulto. Intanto alle sue spalle risuonò un passo strisciante, troppo vicino, e lei afferrò il teschio, girandosi di scatto e scagliandolo con tutte le sue forze.

Lo scheletro era ad appena tre passi di distanza, le lunghe dita scure protese verso di lei. Il teschio che gli aveva lanciato contro gli frantumò la mascella, i cui pezzi volarono via per ricadere ticchettando sulle bare di pietra e da lì scivolare sul pavimento, ma lo scheletro continuò a venire avanti, silenzioso e paziente come quando lo aveva visto per la prima volta.

Ansimando per il terrore improvviso, Embra prese a dibattersi per aprirsi un varco in mezzo all'ammasso di ossa e allontanarsi da esso, e per grazia dei Tre sentì qualcosa di metallico tintinnare contro le pietre. Una biglia! Afferrandola, si volse di scatto e indietreggiò di tre rapidi passi, fino ad arrestarsi a ridosso della fredda parete di pietra: non aveva più dove altro fuggire.

Del resto, la Dama dei Gioielli non avrebbe avuto bisogno di una via di fuga. Quale che fosse stato il loro scopo originario, gli incantesimi racchiusi in quella biglia erano potenti, e avrebbe potuto riversare su quello scheletro rinsecchito un fuoco troppo intenso perché le sue aride ossa potessero tollerarlo.

«Brucia!» stridette, ribollendo di un impeto d'ira improvvisa. Era forse destinata a trascorrere il resto della sua vita a fuggire e a piangere? «*Brucia*, graul a te!».

E scatenò il proprio fuoco, incandescente e intenso come la sua ira, un getto di fiamma che, come una lancia, si abbatté sulle scure ossa in movimento con una forza tale che avrebbe dovuto scaraventarle all'indietro e

mandarle a infrangersi contro la parete opposta.

Un getto di fiamma che Embra lasciò svanire con aria incredula nel vedere lo scheletro incombere su di lei, ora di un lucido color rosso sangue, con le ossa coperte di una filacciosa rete di tendini. Esso era di una testa più alto di prima, non aveva più nulla di scuro e di secco, e i frammenti penduli della mascella stavano crescendo sotto gli occhi di Embra, rimodellandosi e ricongiungendosi, mentre su di essi cominciavano a vedersi piccole sporgenze nodose che presto sarebbero diventate altrettanti denti.

«*No!*» gemette in tono di protesta, allontanandosi dalle mani protese della creatura. La sua magia la stava *alimentando*!

Dita scheletriche le artigliarono i lunghi capelli arruffati. Serrandosi al petto una biglia, Embra urlò e si liberò con uno strattone, in preda al più assoluto terrore, poi si allontanò alla cieca, precipitosamente, senza rallentare neppure quando andò a sbattere dolorosamente contro le bare che non poteva vedere.

In alto, sopra di lei, i venti magici ululavano ancora, sollevando vortici di polvere dall'ammasso di detriti di ossa nell'insinuarsi, gemendo, nel lungo condotto; Embra si trovò a desiderare che sopraggiungesse un altro drago della notte e che riducesse quell'orrore in un mucchio di pezzi di osso prima che potesse artigliarla o strangolarla.

Per gli dei, con ogni probabilità, quello era uno dei suoi antenati. Suo padre non avrebbe dovuto ucciderla, uno dei suoi progenitori stava dimostrando di essere perfettamente in grado di portare a termine il piccolo incarico di strappare la testa a quella sua discendente ribelle!

«Serpente nell'Ombra!» sussurrò, in preda alla disperazione, guardando quell'alto uomo fatto di ossa dirigersi verso di lei con passo ora lungo e sciolto. Non stava più strascicando i piedi, si muoveva con agilità e determinazione, le mani allargate per impedirle di schivarlo e oltrepassarlo, in quel punto dove le bare erano molto vicine le une alle altre.

Per poco Embra non urlò ancora quando andò a urtare con il fianco contro una bara aperta, poi vide che nessuno scheletro giaceva al suo interno o stava accennando a sollevarsi per afferrarla con le dita ossute.

Ovviamente, quella doveva essere la bara da cui era uscita la cosa che la stava braccando. In un passato ormai remoto, qualcosa doveva aver infranto la lastra di pietra che serviva da coperchio per la bara, e adesso i suoi pezzi, tutti troppo grandi e pesanti perché lei potesse sollevarli, giacevano inclinati o adagiati al suolo intorno alla bara, al cui interno... e *quello* cos'era?

Snelle dita disperate si chiusero intorno a un oggetto freddo e duro. Sollevandolo di scatto, Embra constatò che si trattava di un bastone, e che adesso lo scheletro era ad appena un passo dall'afferrarla con le mani ossute. Attingendo alla propria forza di volontà, diede vita alla magia racchiusa nel bastone: certo, gli incantesimi parevano rafforzare lo scheletro, ma forse la sua stessa magia poteva danneggiarlo, e comunque non le restavano altre speranze di salvezza.

Dita appuntite e dure cercarono di afferrarle la gola, chiudendosi intorno alla clavicola e alla spalla quando lei si ritrasse con una disperata contorsione, poi quelle mani si ammantarono di un fuoco intenso quando il bastone prese vita.

Bianche scintille ricaddero in una cascata lungo le costole esposte dello scheletro e danzarono intorno a entrambi, sul pavimento, senza che Embra sapesse neppure cosa stava destando. Lo scheletro scattò in avanti e parve acquisire maggiore sostanza, mentre le ossa lucenti svanivano sotto uno strato di tessuto che si andava materializzando rapidamente, le mani si facevano più solide e carnose, e...

Mentre l'erede del Casato Silvertree singhiozzava per la disperazione, una risata gorgogliante cominciò a risuonare nella cripta, echeggiando e acquistando forza crescente.

Poi essa s'interruppe di colpo quando qualcosa sbatté contro il soffitto e raschiò contro la pietra, poi la stretta che la stava soffocando scomparve all'improvviso e quel corpo che adesso incombeva gigantesco su di lei le crollò accanto, abbattendosi sulla bara da cui era uscito, con la testa che pendeva inerte da un lato.

Embra fissò quella testa per un istante, poi calò su di essa la biglia che aveva in mano, colpendo con tutte le sue forze.

Il cranio s'infranse e lei si ritrovò con la mano inzuppata di qualcosa di denso e umido; con un ringhio di disgusto, colpì ancora, frantumando la curva della testa, e continuò a colpire finché quella cosa che ormai somigliava a un uovo con la sommità spaccata non si staccò dalle spalle da cui penzolava e rotolò via fra le bare silenziose.

La creatura decapitata abbandonata di traverso sulla bara aperta non si mosse, se non per rimpicciolire leggermente, accasciandosi su se stessa con un lieve suono che sarebbe potuto essere un gemito di delusione, o anche solo aria che sfuggiva dai polmoni appena formati.

Embra abbassò lo sguardo sul bastone che aveva ancora nell'altra mano e d'impulso lo gettò via, mandandolo a colpire il pavimento con un rumore

vibrante che echeggiò stentoreo nel silenzio improvviso.

In alto, il vento magico aveva cessato di soffiare.

«Craer?» chiamò la Dama dei Gioielli, stringendosi al petto la biglia. «Hawkril? Sarasper?».

«Signora?» rispose una voce: era quella del procacciatore, che sembrava ansioso e sinceramente preoccupato per lei. «Stai bene?».

Embra si ritrovò con il volto improvvisamente bagnato di lacrime, e dovette deglutire due volte prima di riuscire a rispondere.

«Sì, credo di sì. Adesso».

Gli alberi in mezzo ai quali avevano camminato per la maggior parte della giornata cedettero il posto a una palude, e le punture degli insetti divennero un fastidio davvero notevole. Mani ornentariane schiaffeggiarono guance e sfregarono occhi e narici nel tentativo di tenere lontano quelle piccole creature ronzanti; stivali ornentariani scivolarono nel fango e nell'acqua fetida, mentre l'umore ornentariano si faceva sempre più instabile e rissoso.

Il mondo circostante puzzava, e perfino le canne fruscianti in mezzo a cui stavano camminando avevano il colore del fango; a giudicare dall'odore, tutto ciò che mai era vissuto in Darsar era strisciato là a morire, tutto tranne gli onnipresenti insetti.

Più avanti, da qualche parte, si stendeva la Foresta di Loaurimm, e nelle profondità del suo vasto cuore scuro sorgevano le rovine della città di Indraevyn, senza dubbio coperte da un groviglio di viticci, alberi e rovi. E da qualche parte, in mezzo a quel labirinto, ci doveva essere la biblioteca del defunto mago Ehrluth dove, se un folle mago aveva ragione e nessun altro vi era arrivato per primo, era possibile che ci fosse ad attenderli Candalath, la Pietra della Vita. Si trattava di una delle quattro, potenti Pietre del Mondo, i Dwaerindim dei tempi antichi, e in essa era racchiuso potere sufficiente a dominare Darsar o a rimodellarla, abbastanza potere da riuscire a ridestare il Re Dormiente, o evocare il Serpente nell'Ombra.

La banda di venti fra maghi e guerrieri avviluppata dalle nubi ronzanti di tormentosi insetti comprendeva il potere, e per questo si trovava laggiù, lontana dalle comodità di Ornentar, ma anche lontana dalla perduta Indraevyn, almeno a quanto sembrava.

«Se i vostri incantesimi ci possono mantenere nella direzione giusta», grugnì in tono acido l'armaragor Rivryn dalla Lama Nera, «perché non ci potete semplicemente trasportare fino alla porta della biblioteca?».

«Nei giorni in cui Indraevyn era orgogliosa e popolosa», rispose con voce sibilante il mago Nynter dalle Nove Daghe, «i maghi sapevano come operare incantesimi per impedire a vicini inattesi e indesiderati di arrivare nelle loro vicinanze. Un incantesimo di volo o di teletrasporto fino a un luogo tanto antico e un tempo abitato ha ogni probabilità di essere un viaggio *definitivo.* In genere, si prende fuoco e ci si consuma come una torcia a mezz'aria, più o meno nel momento in cui si infrangono le protezioni apposte alle mura. E questo, naturalmente, accade anche a chiunque stia viaggiando con chi opera l'incantesimo».

Dopo quella spiegazione, i cospiratori continuarono a camminare per qualche tempo immersi in un cupo silenzio.

«I maghi di tuo padre dormono, ogni tanto?» gridò dall'alto Craer, nel calare nel condotto una catena tintinnante. Un tempo, i suoi anelli erano stati spessi quanto un suo braccio, ma la ruggine li aveva ridotti almeno a un terzo delle dimensioni originali; Embra sbatté le palpebre quando una pioggia di polvere rossa le si riversò addosso.

«Non ci conterei troppo», replicò, sputando e avvertendo in bocca il sapore del ferro. «Se pensasse che frustandoli ci potrebbe schiacciare in questo preciso momento, mio padre non esiterebbe a farlo».

La catena le urtò un ginocchio e poi la fronte; immediatamente, Embra l'afferrò e se l'avvolse intorno al corpo, passando poi le caviglie intorno a essa per evitare di trovarsi ripiegata su se stessa e incastrata nel condotto quando Hawkril l'avesse tirata su. Annuendo in segno di approvazione, l'armaragor cominciò a tirare la catena.

«Davvero?» ribatté intanto Craer, protendendo nel cunicolo un bastone che aveva trovato da qualche parte per evitarle di sbattere contro le pareti. «Credevo fosse troppo impegnato a frustare *noi*».

«Questo sarebbe ciò che passa per umorismo, fra voi due?» chiese Embra, al di sopra del tintinnare della catena.

«No», borbottò Hawkril. «In genere facciamo altre cose, come per esempio lasciar cadere a testa in giù nei pozzi maghe dalla lingua troppo affilata per poi metterci a ballare, ridendo».

«Spero che tu stia scherzando», commentò Embra, avvertendo nella propria voce un tremito che aveva sperato di non cogliere. Un istante più tardi, una mano forte l'afferrò per la vita e la rigirò di peso sul fianco destro, a mezz'aria.

«Non ne sono sicuro», replicò l'armaragor senza espressione, fissando

gli occhi della maga, che lei teneva cocciutamente chiusi, poi scosse il capo con un misto di disprezzo e di sollievo, e la posò gentilmente al suolo a piedi in avanti.

Sentendo un susseguirsi di tintinnii metallici, Embra aprì gli occhi e abbassò lo sguardo con sorpresa, scorgendo la catena che giaceva a terra in una serie di pezzi separati, gli anelli infranti che dondolavano ancora lievemente in mezzo alla polvere rossa che ne accompagnava la fine.

«Bene», commentò Hawkril, con una nota di soddisfazione nella voce, assestando un calcio a uno di quegli anelli, «ha retto per il tempo necessario».

Embra rabbrividì e distolse lo sguardo.

«Sarasper sta bene?» chiese.

«Il mio cervello ha riportato un paio di ammaccature», grugnì il guaritore, da un punto imprecisato alle sue spalle, «ma non credo che possiate notare il danno».

Gli altri due uomini ridacchiarono, ed Embra scosse il capo.

«La Banda dei Quattro Idioti, ecco cosa siamo», disse, rivolta alla parete più vicina, e per un fugace momento in essa parve apparire un volto semischeletrico che le rivolse un sogghigno.

Ah, già, gli spettri. Sistemando la preziosa biglia, che si era infilata in precedenza nel corsetto, in modo che viaggiasse più comodamente su uno dei suoi seni, Embra si girò a contemplare la scia di devastazione che attraversava la casa, ed ebbe l'impressione di poter intravedere vagamente il chiarore della luce diurna dell'esterno.

«Allora, siamo d'accordo sul fatto che è meglio muoverci prima che ci arrivino addosso altri incantesimi?» domandò.

«Vi guiderò nelle catacombe», annuì Sarasper.

«E dopo?».

«Avvolti nei travestimenti magici che tu potrai intessere per noi, signora, andremo a Sirlptar, per parlare con alcuni bardi e apprendere dove la leggenda sostiene che si trovino i Dwaerindim. Ricordi la nostra ricerca?».

«Sirlptar?» ripeté Hawkril, sorpreso. «Quanto si estendono, esattamente, queste catacombe?».

Il guaritore raccolse da terra la pietra luminosa e la tenne sollevata, come una lanterna.

«Come vedrete, sono molto estese», replicò.

I loro sguardi s'incontrarono in silenzio. Passò un lungo momento, poi tre paia di spalle si sollevarono in una scrollata di rassegnazione, e i loro

proprietari si avviarono per seguire il guaritore.

Sarasper si volse tenendo aita la pietra, come un sacerdote che trasportasse una reliquia verso un altare, e precedette gli altri oltre la porta che aveva aperto i precedenza e lungo un passaggio che, dopo due svolte, si arrestò davanti a un muro uniforme.

Sarasper fece qualcosa alle pietre di un punto particolare, accanto al muro, ed esso scivolò di lato con un cupo rombo, rivelando un ampio spazio buio che Hawkril contemplò con sospetto, prima di oltrepassare l'apertura. All'interno non si vedevano maniglie o anelli che permettessero di riportare il muro nella posizione originaria, e l'armaragor si guardò alle spalle un paio di volte mentre seguiva Sarasper nell'oscurità echeggiante di una vasta camera dall'aria grandiosa.

Nel suo centro spiccava un seggio di pietra, massiccio ma segnato da numerosi colpi. Esso aveva un alto schienale lavorato, e sui braccioli gemme grosse quanto un pugno scintillavano attraverso uno spesso strato di ragnatele e di polvere.

«E così, la Banda dei Quattro inizia il cammino», mormorò Craer, «inannunciata e verso l'oscurità».

Hawkril si guardò rapidamente intorno, notando le scale che portavano verso l'alto, un tavolo in un angolo, un robusto supporto simile a una colonna, una fila di arazzi marci, le porte chiuse disseminate lungo le pareti e il soffitto contro cui non si annidavano mostri di sorta, poi concentrò la propria attenzione sul seggio.

«Quello sembra un trono», osservò.

«E lo è», confermò Embra, girando intorno all'oggetto in questione con le braccia conserte.

«Stai vedendo il Trono dei Silvertree», disse Craer ad Hawkril, a bassa voce, perché aveva notato la piega rigida delle labbra di Embra. «È stato usato dalla famiglia fino a quando il Barone Brungelth Silvertree non è morto seduto su di esso, fatto a pezzi finché il suo sangue non si è sparso su tutto il pavimento».

«Craer, *per favore*», protestò Embra, con voce lamentosa. «Qui io posso vedere spettri che sono nascosti al vostro sguardo».

«Davvero puoi vederli?» chiese Hawkril, con esitazione.

«Sì», confermò lei, in tono secco, e lo oltrepassò a grandi passi senza aggiungere un'altra parola.

Un uomo sedeva sul seggio, le braccia ridotte a monconi sanguinanti, il grembo coperto da una lucida massa di organi intrisi di sangue; una gamba era una distorta devastazione di ossa sporgenti e l'altra terminava con il moncone sanguinante di una caviglia. Soltanto il nobile volto non era stato segnato dalle spade degli uomini in armatura e con il viso nascosto dall'elmo che lo circondavano in un cupo anello di acciaio, e quel volto era contratto dalla sofferenza. Una serie di amuleti stavano perdendo la loro luminosità intorno alla sua gola e sulla coroncina che gli cingeva la fronte, e con la loro luce andava svanendo anche la vita che essi stavano cercando di preservare.

«Non mi rimangono magie con cui abbattervi», disse, tradendo la sua stanchezza, «e ormai non mi rimane molto da vivere. Potete mettere via la spada: gli anelli che avrebbero potuto uccidervi mi sono stati tolti insieme alle braccia».

Uno degli uomini che lo fronteggiavano si agitò a disagio, ma dal cerchio di guerrieri non giunse una parola.

«Allora?» insistette Brungelth Silvertree, con voce più debole, «niente provocazioni? Niente grida di "Blackgult trionfa"?».

«Non veniamo da Blackgult, padre», rispose, quasi ringhiando, l'uomo che si era mosso, poi si tolse l'elmo, rivelando arruffati capelli neri e occhi che erano due neri tizzoni di rabbia.

Brungelth Silvertree inclinò il capo da un lato per contemplare con aria vagamente perplessa quel volto furente.

«Padre? Di certo devi essere un ambizioso armaragor al mio servizio», replicò. «Oppure siete avventurieri giunti da fuori della valle alla ricerca di una terra da occupare?».

«Siamo tutti tuoi figli, Barone Silvertree», ringhiò il primo dei suoi assassini. «I tuoi bastardi, o almeno quelli le cui madri non hai strangolato o fatto braccare dai tuoi cani, quando hai scoperto che recavano dentro di loro il tuo seme. Quelli che hanno vissuto tutta la vita nascondendosi su e giù per la valle, o ancora più lontano, con madri che tremavano di paura alla semplice vista dello stemma dei Silvertree».

«Siamo quelli che ti sono sfuggiti», aggiunse in tono amaro un altro uomo, «esimio macellaio della valle».

Poi si diresse verso una credenza, afferrò una bottiglia e ne rimosse il tappo con il pollice della mano guantata, bevendo un lungo sorso.

«Ah, è davvero buono», sorrise, deglutendo con soddisfazione. «È come fuoco dolce. E adesso è tutto nostro».

«Finché non comincerete a lottare fra voi per accaparrarvelo», commentò pacato l'uomo sul seggio, la testa che cominciava a ricadergli in avanti.

«Hah, non credo proprio!» esclamò il primo uomo. «E se pure dovessimo farlo, almeno avremo vissuto abbastanza a lungo da assaporare qualcuno dei tuoi vini migliori!».

Nel parlare, si avvicinò a sua volta alla credenza e afferrò un'altra bottiglia, dando il via a una corsa generale all'accaparramento degli eleganti contenitori di cristallo e d'argento.

«Lo avete fatto», mormorò il Barone Silvertree. «Lo avete fatto». La testa gli si accasciò ulteriormente, e il fluire del sangue sul pavimento intorno al trono si trasformò in un gentile gocciolio ritmato.

«Devo supporre che questo sia il tuo miglior ambrafuoco, padre barone?» chiese un altro dei suoi assassini con sarcasmo, agitando una bottiglia davanti al morente.

«E questo deve essere sangue di cervo, a giudicare dal sapore», sogghignò un altro, sollevando la bottiglia perché intercettasse la luce tremolante del fuoco. «Davvero eccellente!».

«Allora avete bevuto tutti?» chiese con voce stanca l'uomo sul trono.

Ci fu un rude, generale boato di assenso.

«In tal caso, consideratelo un brindisi», continuò il barone, con voce ora un po' indistinta. «Se avete bevuto, potete apprendere i segreti del mio casato, prima che io muoia. Presto... sento che la fine è prossima... avvicinatevi...».

Uno o due guerrieri, più tardivi degli altri, si affrettarono a bere a loro volta prima di unirsi al cauto cerchio che si stava formando intorno al trono insanguinato.

«Non troppo vicini», avvertì qualcuno. «Potrebbe avere ancora un'ultima magia devastante».

«No», replicò un altro. «Indosso un anello che soffoca la magia... di qualsiasi cosa disponga, non può usare nulla finché è in questa stanza».

«Non mi serve la magia per portare con me voialtri cani sulla via dell'oscurità», replicò con calma il Barone Silvertree. «Tutti i vini che si trovano in questa stanza sono avvelenati».

Le bottiglie caddero al suolo, i volti impallidirono e in mezzo al rumore di cocci e alle imprecazioni ci fu un generale accalcarsi intorno al trono.

«Gli antidoti, vecchio!» ringhiò uno degli uomini, sollevando la spada per colpire. «So che li hai! Parla, o perderai un occhio!».

«Prendilo», ribatté il barone. «Presto non mi servirà più. Gli antidoti sono tutti nella mia camera da letto, ma non vivrete abbastanza a lungo da raggiungerla. Ho dovuto prenderli per anni per tollerare i dosaggi di veleno contenuti nelle bottiglie cui voi avete attinto così abbondantemente. Addio, idioti. Siete tutti indegni del nome dei Silvertree. Io vi maledico».

Con quelle parole, chiuse gli occhi e la testa gli ricadde da un lato. Gli uomini ebbero ben poco tempo per gridare e imprecare prima di cominciare a crollare al suolo tutt'intorno al trono, inerti e impotenti nella morte.

Embra Silvertree rabbrividì e si strinse le braccia intorno al corpo, pallidissima in volto. Con le guance lucide di pianto, gettò indietro il capo e trasse una serie di profondi respiri tremanti, lo sguardo fisso sul soffitto.

«Non cambia mai nulla, vero, Casato Silvertree?» sussurrò, a voce tanto bassa che gli altri dovettero sforzarsi per udirla. «E ne siete *orgogliosi*, tutti quanti!».

I tre uomini si scambiarono un'occhiata e Craer, che aveva proteso la mano per toccare Embra in un gesto di rassicurazione, lasciò ricadere il braccio lungo il fianco, rimanendo in silenzio. La maga li scrutò rapidamente in volto tutti e tre con espressione quasi di sfida, poi parve sprofondare in uno stanco avvilimento quando si rese conto che essi non avevano visto né sentito nulla di quella vicenda di vini avvelenati, di un nobile fatto a pezzi e di uomini che cadevano morti a mucchi intorno a un trono insanguinato. Il suo sospiro, quando volse loro le spalle, suonò quasi come un singhiozzo.

«Andremo via di qui molto presto, signora», le garantì Sarasper, poi parve trasformarsi quasi in un vortice umano per la rapidità con cui prese a manipolare le diverse pietre, spingendo, aprendo e spostandosi di continuo per la stanza.

I suoi tre compagni videro le pareti rivelare un nascondiglio dopo l'altro, e da ciascuno di essi il vecchio prelevò alcune cose, lasciandone altre dove si trovavano. Ben presto sul tavolo si formò un piccolo mucchio di bracciali, candelabri, uno spegnifiamma, piccole ciotole di metallo dotate di piedi modellati come zampe di drago, fibbie da cintura e una dozzina circa di bottiglie di vino e di liquore dalle dimensioni assortite.

«Per un viandante assetato?» chiese la Dama dei Gioielli, raccogliendo una di quelle bottiglie con aria incredula per sbirciarne l'etichetta sbiadita; la voce e le mani le tremavano alquanto, ed era ancora pallida ed esangue.

«Non ti consiglierei di bere quella roba, dopo tutto questo tempo», avvertì Sarasper, «però contiene ancora un barlume di magia di preservazione, che spero possa essere sufficiente ad alimentare un incantesimo».

Embra contemplò il mucchietto con le labbra contratte in una smorfia, poi sfoggiò un sorriso in tralice, sospirò ancora e si diresse verso gli arazzi appesi alle pareti, afferrandone uno e serrando gli occhi prima di tirare.

Seguì il previsto, rumoroso crollo, e lei lasciò che il peso della stoffa la trascinasse a terra.

Quando riuscì di nuovo a respirare, strisciò fuori da sotto la piccola montagna di polvere e di tessuto che le era rovinata addosso e strappò con aria trionfante un grosso pezzo di arazzo, riportandolo al tavolo fra le risate divertite di Craer e di Hawkril.

«C'è qualche possibilità che qualcuno mi aiuti a creare un fagotto che mi possa appendere alla schiena?» domandò, riponendo con cautela l'assortimento di oggetti nel tessuto prossimo a disintegrarsi.

«Basta che tu li metta nel sacco con il resto», suggerì Hawkril, togliendosi dalla spalla il sacco in questione. «Se posso trasportare una decina di fradici tomi di magia, posso reggere anche il peso di qualche candelabro».

Embra si era dimenticata dei libri, così ammuffiti che ne poteva sentire l'odore da dove si trovava. Adocchiando il sacco con un ennesimo sospiro, protese verso Hawkril un candelabro e una manciata di bracciali, ma invece di prenderglieli di mano, l'armaragor impallidì e lasciò cadere il sacco, estraendo la spada.

«Per gli artigli dell'Oscuro!» sussultò.

«Cosa...?» cominciò Embra, perplessa, poi vide Craer accovacciarsi su se stesso ed estrarre a sua volta la daga. Girandosi di scatto, afferrò un'altra manciata di braccialetti.

La camera sembrava piena di figure scheletriche, in parte decomposte, che fluttuavano in uno spettrale silenzio, formando un cerchio sempre più stretto intorno alla Banda dei Quattro. Una quarantina di paia di occhi scintillanti la fissarono quando si volse lentamente, una mano sul fianco, e si mise i braccialetti.

«Abbiamo disturbato qualcuno, guaritore», disse, «ma qui non vedo nulla che ci possa fare del male».

«Alcuni spettri però possono farne, vero?» chiese Craer, con voce non del tutto salda.

«Sì», annuì Embra, a bassa voce, protendendo il braccio adorno dei braccialetti con aria quasi di sfida. Le apparizioni scheletriche parvero in-

dietreggiare quando lei accostò un dito alla biglia infilata nel corpetto e fece correre lingue di fiamma lungo i bracciali. «Una volta ne ho incontrato uno. Mio padre lo riteneva il modo migliore per alimentare il mio coraggio».

«Dobbiamo proprio rimanere?» domando Hawkril, brusco, mentre le apparizioni tornavano ad avvicinarsi.

«Credo sia meglio muoverci», convenne Craer. «Se i maghi del barone dovessero inviarci contro qualcosa di pericoloso, un incantesimo, un mostro, o perfino uno di loro, in persona, come faremmo ad accorgercene in mezzo a... a tutto questo?».

«È per questo che dobbiamo affrettarci ad andarcene», annuì Sarasper, poi guardò verso Embra e aggiunse, cupo: «Per la prima volta, dopo anni passati ad aggirarmi per questa casa, con gli spettri che mi vorticavano intorno fino a sembrare vecchi amici, comincio ad avere la sensazione che qualcosa, o qualcuno, ci stia sempre osservando».

Mentre lui pronunciava quelle parole, un occhio si ritrasse in silenzio, inosservato, scomparendo in un minuscolo foro nel soffitto sovrastante, vicino al punto in cui la volta e le colonne s'incontravano.

I raggi del sole penetrarono attraverso la più alta finestra ad arco del Castello Adeln e scesero a illuminare il tavolo, accanto al gomito del Barone Adeln. Questi sorseggiò pensosamente il proprio vino, poi posò il boccale al limitare della chiazza di luce per osservare il gioco di riflessi così creato, mentre la sua mente vagava altrove e lui valutava cosa implicasse il fatto che i guerrieri di ritorno da Ieirembor stessero vagando a loro piacimento per una dozzina di baronie, inquieti, affamati... e senza paga.

Il servo che attendeva in silenzio in un angolo, immobile, vide il volto avvenente del barone impallidire e aggrondarsi leggermente. Poi Esculph Adeln sollevò un dito ad accarezzarsi il mento, segno che stava prendendo delle decisioni e che i suoi pensieri stavano volando come falchi in picchiata dietro la sua espressione placida.

«Accompagna da noi il siniscalco», disse infine il barone, rivolto al servo, «e ritirati finché non se ne sarà andato».

Alzatosi in piedi, Adeln si avvicinò alla finestra per contemplare i tetti di Adelnwater e il fiume che scintillava al di là di essi, finché non sentì alle proprie spalle una voce familiare.

«Sono qui, signore».

«Invia in tutta fretta messaggeri alle nostre spie lungo tutto il Fiumar-

gento», ordinò Adeln, in tono secco, girandosi di scatto. «Voglio sapere chi sta assoldando uomini d'armi, quanti ne sta assoldando e che paga offre».

Poi agitò appena un pollice in un gesto che indicava la fine del colloquio ed elargiva al siniscalco il permesso di ritirarsi.

Questi annuì e si diresse verso la porta, ma poche altre parole del Barone Adeln lo indussero ad arrestarsi.

«Ah, Presgur, comincia ad assoldare immediatamente qualsiasi guerriero si trovi entro i nostri confini. Furfanti, storpi, insoddisfatti facinorosi, zucconi... li voglio tutti al mio servizio».

Il siniscalco rimase immobile con la schiena rivolta verso il suo signore per due lunghi, eloquenti secondi, ma non disse nulla, e dopo aver annuito riprese a camminare.

Adeln ascoltò il rumore sempre più fievole dei suoi passi che si allontanavano e rivolse al soffitto un sorriso che non conteneva traccia di allegria.

La donna si alzò dal letto, il corpo nudo che appariva splendido alla luce fioca della candela, e trasse un respiro reso tremante dall'eccitazione e dalla paura.

«Potrei imparare a chiamarti maestro. Le scaglie non mi disgustano... come ormai sai», disse.

«Allora inginocchiati», replicò l'uomo dalla testa di serpente, gettandosi la veste sulle spalle e indicando il letto che aveva davanti, «e conoscerai il potere che ti ho promessso».

Un serpente gli strisciò fuori dalla manica e lungo il braccio mentre la donna si affrettava a obbedire.

«Se urlerai, perirai», disse l'uomo, tracciandole un simbolo sul seno con una sostanza viscida e fredda che prese a brillare, poi protese di scatto il serpente in avanti: esso si sollevò, oscillò e colpì.

La donna gemette appena e tremò, mentre il serpente tornava a sollevarsi con occhi scintillanti, e un torpore bruciante le si diffondeva nel corpo.

«Quesssto veleno uccide chiunque, tranne coloro che servono il Ssserpente», affermò l'uomo-serpente. «Alzati, sssorella, e unisciti al servizio più sssacro di tutto Darsar».

Mentre la donna si rialzava, il simbolo che portava sul seno divampò di una luce bianca, eccitando il serpente che tornò a inarcarsi su di lei.

«Bacia l'Iniziatore», ordinò il sacerdote.

La donna si protese in avanti per baciare la testa coperta di aride scaglie, e il rettile le si strusciò contro le labbra; resa audace da quel comportamen-

to, la donna lo leccò, ed esso lasciò il braccio dell'uomo-serpente per strisciarle sul seno e sulle spalle, per poi scivolarle lungo il corpo.

«Sei davvero favorita», commentò il sacerdote, che pareva quasi irritato, osservando il serpente strisciare sulla pelle tremante della donna. «Non ti muovere, ed è possibile che tu sopravviva».

«Sono queste le catacombe?» chiese Craer, guardando le pareti circostanti, che erano lucide di umidità.

Il passaggio in cui si trovavano era freddo, odorava di terra e la sola luce presente in esso era quella proveniente dalla piccola pietra che il guaritore teneva in mano; quando Sarasper chiudeva le dita intorno a essa, come stava facendo in quel momento, l'effetto era spettrale.

«No», rispose il guaritore. «Avremo bisogno di denaro, a Sirlptar».

«I Silvertree hanno qui una camera protetta per i loro averi?» chiese Craer, illuminandosi in viso. «Non mi meraviglia che non vogliano che altri esplorino questo posto!».

«Abbiamo oltrepassato le camere protette già da qualche tempo, quando quegli spettri hanno smesso di seguirci», mormorò Lady Silvertree. «Sono tutte vuote».

«Siamo fra le tombe», osservò d'un tratto Hawkril. «Vuoi derubare i morti!».

Quasi evocata dalle sue parole, una luminescente figura scheletrica in armatura e priva di occhi apparve nel buio poco più avanti. Essa sollevò una spada spettrale e parve lanciarsi contro Embra, ma poi si dissolse nel nulla quando lei agitò una mano nella sua direzione in un disgustato cenno di congedo.

«Hawkril», affermò quindi Embra, con calma, «a me non importa, e comunque qualsiasi ricchezza si trovi qui mi appartiene. Mio padre, credo per uno scherzo crudele, mi ha regalato Casa Silvertree quando ho raggiunto la maggiore età, cioè il giorno in cui hanno apposto su di me il primo vincolo e mi hanno rinchiusa definitivamente sull'isola. Guarda alla cosa in questo modo: stai aiutando una Silvertree a trasportare alcune monete di cui ha bisogno, sottratte ad antenati che le hanno lasciate qui per lei».

Il sospiro di sollievo con cui Sarasper accolse le sue parole fu più rapido e immediato di quello di Hawkril, lento e dubbioso.

«L'oro che ho visto era da quella parte», affermò poi il guaritore in tono deciso, guidando i compagni oltre un angolo e fino a un punto in cui il pas-

saggio si faceva più largo e dalle pareti sporgevano numerose bare, sotto iscrizioni sovrastate da una scultura in rilievo dello stemma dei Silvertree. Una lunga crepa scendeva dal soffitto e attraversava una di quelle tombe; un'estremità della bara giaceva al suolo infranta, insieme a pochi frammenti di ossa ingiallite, a un teschio fracassato e a una massa di monete ancora lucenti. L'armaragor rimase indietro rispetto agli altri finché la distanza che lo separava dalla luce del guaritore non divenne eccessiva, poi avanzò di qualche passo, riluttante.

Nel frattempo, Craer stava già frugando fra le monete con la sua corta spada, alla ricerca di trappole o di insetti che potessero mordere; non avendo trovato nulla, alla fine gettò un'occhiata da sopra la spalla in direzione di Embra, che annuì in segno di approvazione.

Ben presto il sacco trasportato da Hawkril accolse una pila di oltre una settantina di monete d'oro, alcune tanto antiche da portare ancora inciso il simbolo dell'ascia, proprio delle baronie commerciali esistite prima di Aglirta.

«Saranno abbastanza, oppure ce ne servono altre?» chiese Craer, quasi con entusiasmo.

«Esito a incoraggiarti a rischiare oltre», ribatté Embra, con un accenno di sorriso sulle labbra, «ma ho sentito dire che Sirlptar può essere un posto dove le spese sono piuttosto elevate».

«Allora a chi... chiediamo un prestito?» replicò il procacciatore, accennando con la mano alla fila di iscrizioni. «A Vaedrym?».

«Era un mago che operava molto con i morti», spiegò Embra, «quindi probabilmente sarebbe meglio non guardare lì dentro». Mosse quindi qualche passo lungo la parete, si arrestò e aggiunse: «Prova qui».

«Chalance Silvertree», lesse ad alta voce Craer, scorrendo l'iscrizione. «È morto giovane. Hmm... "principe reale"?».

«Spesso i Silvertree si sono considerati i sovrani di Aglirta», commentò Embra, scrollando le spalle.

Il procacciatore si sedette e strattonò i tacchi degli stivali, che si sfilarono entrambi, rivelando di essere in effetti corte daghe, di cui il tacco costituiva l'impugnatura. Hawkril si concesse uno sbuffo divertito alla vista di quelle goffe armi, ma in lui l'ironia cedette il posto allo stupore quando Craer estrasse un minuscolo piede di porco in metallo da ciascun tacco e usò entrambi per fare leva sul bordo del coperchio della bara, canticchiando fra sé con indifferenza.

Pieno di tensione, l'armaragor tenne pronta la spada spianata mentre i tre

compagni sollevavano a fatica il pesante coperchio, ma dall'interno della bara non emerse nulla.

Craer sbirciò nel sarcofago, fra polvere e ossa, e sorrise.

In un tempo sorprendentemente breve la loro scorta di oro fu più che raddoppiata; nel frattempo, l'armaragor aveva visto passare numerose apparizioni fluttuanti, guerrieri dagli occhi scuri e una donna in abito lungo che aveva la testa avvolta da un divampare di fiamme, ed era ansioso di allontanarsi da lì. Sarasper lo accontentò, guidando il gruppo giù per una scala nascosta e oltre un punto in cui era possibile sentire il mormorio dell'acqua corrente al di là delle pareti grondanti.

«Le vie sotterranee», spiegò Sarasper. «Sono passato di qui una volta, in un'altra forma, e temo di ricordare ben poco di quello che ci aspetta più oltre, a parte il fatto che c'è una via d'uscita».

Più avanti, il passaggio era pervaso da uno strano bagliore, che risultò provenire da spettrali vermi luminosi che strisciavano lungo fangose sporgenze laterali della pietra; ragni grossi quanto mani umane saltellarono e si spostarono al passaggio del gruppo diretto verso l'alto, su per una logora scala di pietra che portava a un'altra sala funeraria, dove una fila di catafalchi sorgeva dal pavimento.

Hawkril li adocchiò con diffidenza, notando come gli elmi e gli scudi appesi molto tempo prima su quei sepolcri si fossero arrugginiti fino a ridursi a mucchi di polvere marrone e di schegge sgretolate.

Craer accennò ad avvicinarsi maggiormente, ma la voce di Embra intervenne a frenare la sua curiosità.

«Le cose lasciate indisturbate hanno l'abitudine di non disturbare te», ammonì a bassa voce, da dietro le sue spalle. «Sono parole di cui ogni procacciatore dovrebbe fare una massima di vita».

«E quali parole sono una massima di vita per una maga dei Silvertree, signora?» ribatté l'ometto simile a un ragno, rivolgendole un'occhiata acida.

Embra chiuse gli occhi con aria sofferente.

«Craer», replicò, soppesando le parole, «mi dispiace se ti ho offeso, ma tutto questo non è facile per me. Sono abituata a vivere sola, in una gabbia dorata, e non so neppure cosa farò quando dovrò svuotare la vescica, davanti a tutti voi».

«È difficile anche per noi», ribatté l'armaragor, guardandola con intensità. «Abbiamo paura di te, e del fatto che per tuo tramite tuo padre ci possa catturare».

«Ne ho anch'io, Hawkril, ne ho anch'io», ammise la Dama dei Gioielli, girando lentamente su se stessa per incontrare lo sguardo di ciascuno di loro.

Per qualche tempo, i quattro rimasero a fissarsi a vicenda in un imbarazzato silenzio, poi Sarasper riprese la marcia senza dire una parola.

Il passaggio continuò a salire, attraversando una successione di camere in cui numerose bare giacevano sotto spessi drappi di ragnatele, fino ad arrivare in un punto dove la luce emanata dalla pietra di Sarasper si fece d'un tratto molto fioca.

«Una magia potente», mormorarono all'unisono lui ed Embra, e la maga si affrettò ad accostare la mano ai bracciali che si era infilata. Di colpo, tenui bagliori apparvero più avanti rispetto a loro, punti di luce tremolante disposti in un cerchio silenzioso che si stendeva fino alle pareti della stanza, sbarrando loro il passo. Al centro di quell'anello luminoso c'era una massa nera, una bara o un blocco di pietra, e piccole masse luminose si andavano radunando su di essa, vibrando sempre più in fretta e di una luce più intensa a mano a mano che si avvicinavano.

«Non dovremmo tornare indietro?» suggerì Hawkril.

«E aprirci un varco combattendo attraverso tutta Silvertree, con i maghi di mio padre che ci tempestano il posteriore di incantesimi a ogni passo?» ribatté Embra. «Non credo proprio».

D'un tratto, i bagliori sulla tomba si unirono a formare una figura spettrale, forse quella di un uomo calvo dalle lunghe vesti, ma con le mani coperte di scaglie e irte di punte, che alzò le braccia per tracciare un disegno luminoso nell'aria.

La Dama dei Gioielli fissò per un momento quel simbolo fluttuante con aria pensosa, poi sollevò le dita per modellarne uno a sua volta.

La figura spettrale reagì puntando una mano verso di lei, e dalle sue dita scaturì un'ondata di energia fra il bianco e l'azzurro. Le scariche conversero su una delle mani sollevate di Embra, poi rimbalzarono sull'altra. I suoi compagni la videro sussultare e barcollare, il volto contratto in una smorfia di dolore mentre lei raccoglieva quell'energia in un alone intorno alle proprie spalle, aggiungendovi qualcosa di suo che infuse una sfumatura rosata alla luce fra il bianco e l'azzurro, prima di rimandarla da dove era venuta.

Nel rombo che seguì, i quattro videro lo spettrale guardiano trasformarsi in un'ombra inconsistente.

«Voi tutti, non levate armi contro di esso!» ordinò Embra. «Posate le armi e gli altri oggetti di metallo!»

Poi sollevò le mani e scagliò qualcosa d'altro contro la figura, una morbida e luminescente ondata di energia che parve assorbire le emanazioni provenienti dalla tomba nel passare su di essa. L'ondata trapassò la figura spettrale, andò a sbattere contro la parete opposta della camera e rimbalzò contro di essa per rifluire nelle mani di Embra. Adesso sulla tomba c'era soltanto una vuota oscurità.

La Dama dei Gioielli barcollò e per poco non cadde al suolo, ma prima che i compagni la potessero raggiungere avanzò barcollando fino ad appoggiarsi alla tomba su cui il guardiano si era erto fino a un momento prima.

Aggrappandosi alla pietra in cerca di sostegno, Embra sollevò lo sguardo tormentato a incontrare quello pieno di preoccupazione degli amici.

«Quale che fosse il segno di riconoscimento che si aspettava di vedere, la mia supposizione si è rivelata sbagliata», spiegò, annaspando. «Questa tomba deve essere più antica di quanto credessi».

Sarasper la circondò con le braccia e quando cercò di allontanarlo da sé Embra barcollò fin quasi a cadere. Riprendendo l'equilibrio, tornò ad appoggiarsi alla tomba, e nello stesso momento due dei bracciali che portava al braccio si sgretolarono, diventando polvere prima di cadere a terra.

Hawkril ne contemplò i resti per un momento, poi fissò Craer e Sarasper.

«Prosciugati dalla magia di Embra», spiegarono essi, all'unisono, spostando di nuovo lo sguardo sulla pallida erede dei Silvertree, che si appoggiava stancamente al sepolcro.

«Prosciugati dalla magia di Embra», ripeté Hawkril, pensando che la magia pareva prosciugare anche la maga stessa.

Con aria turbata, Sarasper venne avanti e circondò le spalle di Embra con un braccio per aiutarla a camminare; dopo qualche passo, lei nascose il volto contro la sua spalla e cominciò a tremare, segno evidente che stava piangendo.

In silenzio, Hawkril protese una mano verso il guaritore, vuota e con il palmo all'insù. Sarasper la fissò, poi contemplò per un momento la maga che piangeva contro la sua spalla e infine sollevò lo sguardo sul volto dell'armaragor; quando questi annuì lentamente, Sarasper si protese ad accettare la mano che gli veniva offerta.

Un istante più tardi, la sua pelle cominciò a risplendere a causa dell'energia vitale che dal guerriero stava affluendo dentro di lui; di lì a poco, entrambi si lasciarono sfuggire un sussulto di dolore, ma nessuno dei due

accennò a interrompere il flusso delle energie.

Altre due volte videro degli spettri fluttuare davanti a loro, nei passaggi, ma nessuno scagliò più incantesimi contro di essi, cosa di cui la pallidissima, incespicante Dama dei Gioielli parve essere grata. Fu una Banda dei Quattro dall'aria decisamente cupa e stanca quella che si arrestò in una camera che conteneva soltanto polvere e mancava di qualsiasi porta o entrata visibile. Nella premura, non avevano portato con loro né cibo né acqua, ma potevano pur sempre dormire. E fu esattamente quello che fecero.

Esausta, Embra si addormentò immediatamente; Craer, Hawkril e Sarasper rimasero svegli ancora il tempo necessario a concordare i turni di guardia, e il guaritore acconsentì a fare il primo.

Di lì a poco si ritrovò solo, con i compagni che russavano più o meno sonoramente, e si guardò bene dal sedersi o sdraiarsi accanto agli altri. Lasciando in mezzo a loro la pietra luminosa, prese invece a camminare avanti e indietro per la stanza, ascoltando i suoni lontani che provenivano dai passaggi.

Dopo qualche tempo, piegò la testa da un lato, quasi stesse ascoltando qualcosa che lui solo poteva sentire, quindi annuì appena come se stesse acconsentendo a parole echeggiate soltanto nella sua testa, e guardò in direzione dell'addormentata Dama dei Gioielli. Mentre il suo sguardo indugiava sulla bocca aperta nello splendido viso addormentato, sul volto gli affiorò un sorriso di vera, assoluta malvagità.

7.
Nessuna pressante carenza di errori

I guerrieri ornentariani che procedevano alla testa del gruppo erano cacciatori veterani, per non parlare della loro esperienza nel braccare fuorilegge e nel campo delle spedizioni avventurose, e sapevano riconoscere una struttura in pietra quando la vedevano, anche se era nascosta da un verde manto di rampicanti e di cespugli spinosi.

«Sappiamo dell'esistenza di altre rovine all'interno di questa foresta?» chiese uno di essi, sollevando una mano.

«Non ce ne sono altre», replicarono in tono acido due dei maghi, quasi all'unisono. Nel parlare, nessuno dei due smise di percuotersi con vigore per allontanare gli insetti; entrambi avevano la faccia rigata di sudore che gocciolava lento giù per il mento, ed era passato molto tempo dall'ultima

volta che l'una o l'altra di quelle facce aveva sfoggiato un'espressione che potesse sia pure lontanamente essere descritta come «piacevole».

«Allora abbiamo trovato Indraevyn», annunciò con calma il guerriero, «o almeno quel che ne rimane».

Il resto della banda gli si accalcò intorno, e parecchi maghi mostrarono apertamente il loro sgomento.

«Ne sei certo?» arrivò a chiedere uno di essi.

Nessuno si prese la briga di rispondergli. In quel punto gli alberi erano più radi che altrove, e in mezzo a essi si intravedevano sagome che potevano essere state degli edifici, mentre qua e là tratti di pareti di pietra facevano capolino attraverso la coltre di vegetazione. Le rovine di Indraevyn non erano un'ordinata distesa di grandiosi palazzi lasciati intatti dal tempo, ma un ammasso di viticci, di cespugli e di giovani alberi che si allargava davanti a loro in un mare verde. Un uccello passò oltre svolazzando, indifferente al gruppetto di uomini attorniati dagli insetti.

Parecchi maghi stavano frugando nelle sacche da cintura o nelle tasche alla ricerca di mappe, e si stavano guardando intorno con lentezza, cupi in volto. Da dove si trovavano, era impossibile determinale *quale* di quei cumuli di pietra sgretolati e coperti di vegetazione fosse stato la biblioteca, e nulla sembrava combaciare con le mappe e le descrizioni, del tutto frammentarie, di cui erano in possesso.

«Sei *certo* che questa sia Indraevyn?» insistette il mago querulo.

Il guerriero, Rivryn, gli rivolse un'occhiata piena di disprezzo.

«Mentre la esploriamo», ribatté, «tenete a mente tre cose: coloro che si separano dal gruppo per andare in esplorazione da soli hanno la tendenza a morire presto, la cosa più urgente da trovare è acqua potabile, seguita da un riparo per dormire che sia facile da difendere. Attualmente, le biblioteche sono un'opzione secondaria».

«Esplorare?» chiese uno dei maghi, con aria sconcertata. «Come?».

«Prendi il coltello e comincia a tagliare e a rimuovere la vegetazione», grugnì un altro guerriero. «Fallo quando e dove uno di noi ti dirà di farlo, e *soltanto* quando e dove ti verrà detto. Lavorerai insieme a tutti gli altri, il che forse costituisce una nuova esperienza per te».

I maghi lo fissarono, sempre più interdetti, poi uno o due di essi estrassero lentamente il coltello che portavano alla cintura e raggiunsero gli armaragor, che stavano indicando un paio degli ammassi di pietre più grossi e discutendo se fosse meglio trovare prima una sorgente o una polla, dato che una volta che fosse sceso il buio senza dubbio gli animali, anche fero-

ci, sarebbero andati ad abbeverarsi, e quindi procedere verso l'esterno da essa per trovare un riparo, o se invece fosse meglio individuare prima il riparo e pensare poi all'acqua.

Gli altri maghi si allontanarono per conto loro, soffermandosi a guardarsi intorno scuotendo il capo; alcuni di essi tornarono poi a unirsi al resto della banda, che si stava lentamente aprendo un varco fra le rovine coperte di vegetazione, guardandosi intorno ma badando a rimanere uniti.

«Attenti a dove mettete i piedi», avvertì Rivryn, rivolto ai maghi alle sue spalle. «Stiamo camminando su delle pietre, il che significa che è facile inciampare e spezzarsi una caviglia, ma significa anche che ci possono essere dei serpenti».

«Serpenti?» gridò uno dei maghi. «A Ornentar non hai detto nulla riguardo ai serpenti!».

«Eravate seduti in una stanza che ne era piena», ribatté il guerriero asciutto, scrollando le spalle. «Ho pensato che ci foste abituati».

Un bagliore rabbioso affiorò negli occhi del mago, ma dal gruppo di uomini intenti ad avanzare lentamente si levarono alcune risate.

«Laggiù il terreno sembra essere in pendenza», osservò uno dei guerrieri, indicando fra gli alberi. «Credi ci possa essere dell'acqua?».

«Potremmo...» cominciò un altro armaragor, annuendo.

Sulla destra echeggiò un urlo di terrore, seguito da un ruggito.

«Badate a non perdere l'equilibrio!» gridò Rivryn ai maghi, mentre i guerrieri estraevano le armi e si sparpagliavano per avere lo spazio necessario a combattere.

Un momento più tardi, uno dei maghi che si erano allontanati dagli altri apparve sopra un tratto di rovine coperte di rampicanti, intento a correre più in fretta che poteva: l'istante successivo scivolò, cadde a faccia in avanti con un grido di disperazione e sdrucciolò più in giù di alcune pietre, rotolando freneticamente su se stesso e artigliando lo scivoloso pendio di vegetazione per proseguire la fuga verso il basso. Alle sue spalle apparve un enorme orso lanciato al suo inseguimento, le zanne gialle snudate in un ringhio. La belva avvistò in gruppo di uomini ed emise un ruggito di sfida correndo giù per il pendio, passando sopra il mago urlante senza rallentare la propria carica.

«Lasciatelo arrivare in mezzo a noi e circondatelo», ordinò Rivryn. «Se viene verso di voi, spostatevi di lato, ma guardate prima dove mettete i piedi e poi cosa fa l'orso!».

Nel breve silenzio che seguì il suo ordine, fu possibile sentire chiara-

mente uno degli altri guerrieri borbottare stancamente: «Stupidi, stupidi maghi...».

«Oh, per l'Oscuro!» esclamò il mago Huldaerus, in tono disgustato. «Smettetela con queste grida coraggiose e fatevi da parte».

Poi prelevò un oggetto dalla cintura, lo tenne sollevato ed elaborò un rapido incantesimo. Ciò che aveva in mano, qualsiasi cosa fosse, si ridusse a una manciata di polvere nera che gli scivolò via fra le dita per perdersi nel soffio della lieve brezza, e dall'altra mano gli scaturì uno scuro raggio di energia che colpì l'orso in pieno petto. Volute di fiamme nere e urla terribili si levarono contemporaneamente, la belva mosse qualche altro passo barcollante, ebbe una convulsione e crollò al suolo con le fiamme che infuriavano, alte, sopra il suo corpo che si andava annerendo.

I guerrieri lanciarono un'occhiata alla carcassa e si disposero in cerchio, scrutando guardinghi verso l'esterno, mentre il mago che era inizialmente fuggito davanti all'orso lanciava un grido di trionfo, quasi avesse abbattuto lui stesso la belva. Risalendo le rovine che aveva appena disceso singhiozzando di terrore, andò a guardare più da vicino il corpo in fiamme dell'orso e si assestò le vesti color ambra con un gesto elaborato, ponendo riparo ai danni prodotti dalla caduta.

Huldaerus e Nynter dalle Nove Daghe si scambiarono un'acida occhiata.

«Pare che l'avventura sia meno affascinante di come la dipingono i bardi», grugnì Huldaerus.

Nynter aprì la bocca per ribattere, ma proprio allora dalle rovine giunse un altro ruggito, e nel guardare in quella direzione, i maghi videro la compagna dell'orso strappare di netto, o forse non proprio di netto, la testa al loro collega dalle vesti color ambra.

Nynter staccò qualcosa dalla cintura, vi soffiò sopra, ringhiò una parola e scagliò il minuscolo oggetto in direzione dell'orsa. Mentre l'oggetto si riduceva fino a scomparire, Nynter si girò verso Huldaerus.

«Non sarà affascinante», replicò, sfoggiando un accenno di sorriso quando l'incantesimo di fuoco da lui affrettatamente eseguito esplose all'interno del secondo orso, sparpagliandone i pezzi sugli alberi circostanti in un'umida pioggia appiccicosa, «ma è senza dubbio eccitante».

«Qualcuno vuole un po' di stufato d'orso?» chiese Huldaerus, e uno dei guerrieri raccolti intorno si chinò in avanti, cominciando a vomitare rumorosamente.

Servitori silenziosi accompagnarono Markoun Yarynd in una stanza del

castello che non aveva mai visto prima. La stanza dalle pareti rivestite di pannelli di legno si stendeva per un lungo tratto davanti a lui, con una serie di credenze addossate ai muri e un lucido tavolo per i banchetti posto nel centro, tanto grande da dare l'impressione di ingombrare perfino una stanza così ampia.

Nella camera c'era però anche il Barone Silvertree, seduto a capotavola con un bicchiere in mano. Piatti colmi di cibi fumanti erano disposti davanti a lui, una foresta di sottili bottiglie era disposta in un recipiente pieno di ghiaccio, a portata di mano, e un vassoio vuoto era posato alla destra del barone.

«Benvenuto!» salutò questi, con cordialità. «Siediti e mangia, mio abile mago!».

Markoun sapeva bene che non era il caso di esitare o di mostrarsi incerto.

«Ti ringrazio, signore», rispose con un ampio sorriso, occupando il posto preparato per lui.

Faerod Silvertree gli passò un vassoio nel momento stesso in cui si fu seduto, e per qualche tempo i due cenarono immersi in un tranquillo silenzio, finché il barone non si appoggiò contro lo schienale, il bicchiere sempre in mano, e prese la parola.

«Sono soddisfatto del tuo piano», disse, «e mi stavo chiedendo se avessi altre idee riguardo... riguardo a questo problema relativo a mia figlia».

Per nascondere il fatto che fino a quel momento il suo unico pensiero in merito era stato quello di impedire che il suo interlocutore s'infuriasse e ordinasse la morte di tutti i suoi maghi, Markoun bevve un sorso di vino e si appoggiò a sua volta allo schienale.

«Troppo spesso, mio signore, i maghi ripiegano sulle loro tattiche favorite. Per usare un vecchio detto, "per un domatore di cavalli, tutte le bestie sono cavalli". Non oso quindi abbozzare altri piani finché non ne saprò di più. Chi sono questi uomini che sono penetrati sulla nostra isola e se ne sono andati con tua figlia? Quali sono i loro progetti? Dove si trovano ora, esattamente, e dove sono diretti? Vorrei sapere tutte queste cose, prima di elaborare piani sul da farsi».

«Abbastanza saggio», annuì con decisione il barone. «E come ti proponi di ottenere le risposte che ti servono?».

«Evocando l'immagine dell'interno della Dimora Sile... di Casa Silvertree. Quando i miei colleghi maghi si sono ritirati per andare a dormire, mi sono preso la libertà di esaminare nella tua biblioteca tutti i documenti re-

lativi alle protezioni applicate su di essa. Molte, naturalmente, non sono mai state documentate, ma esiste la specifica menzione di una chiave di evocazione d'immagini, cioè di un incantesimo che può passare senza traccia attraverso quelle protezioni, senza distruggerle o danneggiarle, in modo da permettere un'osservazione visiva di ciò che accade all'interno. Con il tuo permesso, vorrei attivare questa chiave e apprendere qualcosa di più. Naturalmente, potrei fare in modo che ciò che l'"occhio" dell'incantesimo riuscirà a vedere venga mostrato a entrambi».

«Procedi subito, se è possibile», lo invitò il barone, in un tono ingannevolmente mite che non lasciò a Markoun il minimo dubbio sul fatto che gli fosse stato appena impartito un ordine.

Chinando il capo in segno di assenso, spostò di lato due vassoi ed eseguì l'incantesimo con calma e precisione, evitando gesti troppo elaborati o modi grandiosi e troppo misteriosi. Pochi centimetri al di sopra del tavolo apparve un ovale pieno di colori vorticanti, come uno specchio appannato, e Yarynd protese le mani sopra e sotto di esso, pronunciando la parola segreta che aveva letto nei documenti della biblioteca.

Immediatamente la scena si fece nitida e i due si trovarono a guardare in una stanza buia e vuota, con un condotto quadrato che si apriva come una fossa in un punto del pavimento e una porta spalancata in un altro angolo.

«Questa è la camera successiva all'ingresso, dove... ah...».

«Dove i miei armaragor giacciono schiacciati e sepolti», concluse gentilmente Silvertree, al suo posto. «Sì, continua».

«Con il tuo permesso, signore», riprese Markoun, schiarendosi nervosamente la gola, «tenterò di spostare l'occhio incantato oltre quella porta aperta, e provvederò a esplorare gli altri passaggi soltanto se quel percorso non darà risultati».

Il barone lo invitò con un cenno a procedere, e proprio in quel momento la sagoma spettrale di un guerriero munito di elmo fluttuò attraverso la stanza, guardandosi intorno con occhi roventi prima di svanire attraverso una parete di solida pietra.

«Ah, la...».

«Sì, la Dimora Silenziosa è infestata dai fantasmi», confermò con calma il barone. «Se ben ricordo, stavi per esplorare oltre quella porta».

«Sì, sì», annuì in fretta Markoun, poi serrò risolutamente le labbra per impedirsi altri nervosi balbettii e spostò l'occhio incantato. I due videro un corto passaggio dalle numerose svolte, poi un'altra vasta stanza con una colonna centrale, un tavolo e un grande trono che pareva essere stato ab-

bondantemente colpito con lame massicce e pesanti.

Mentre osservavano la stanza, una parte della parete si aprì e dalla porta precedentemente nascosta sbucò un uomo basso dalla barba ben curata e dall'espressione gradevole, vestito con gli abiti da viaggio in cuoio propri di un vagabondo o di un bardo. Di mezza età, l'uomo aveva i capelli castani e un comportamento calmo e deciso da cui si capiva che non era un servitore.

«Conosci quell'uomo?» domandò il barone. «Io non l'ho mai visto prima».

«No, signore», rispose in tutta sincerità Markoun, guardando l'uomo avvicinarsi a un'altra parete all'apparenza compatta e protendersi a toccare una particolare pietra.

«Sposta l'occhio in modo da seguirlo!» ordinò con voce tagliente il barone. «Avvicinati, vediamo come fa ad aprire quella parete!».

«Certamente, signore», assentì il mago; poi aggiunse, soppesando le parole: «Se si volta, quell'uomo sarà in grado di vedere l'occhio magico».

«Indubbiamente», convenne il barone, con calma.

Mentre l'osservavano, l'uomo aprì una porta segreta, l'attraversò con l'occhio di Markoun che gli pendeva direttamente sopra la testa, e se la richiuse alle spalle. Senza mostrare di accorgersi di essere osservato, l'uomo si avviò poi lungo uno stretto passaggio buio, salì una breve rampa di scale ed entrò in una stanza dove un qualcosa fatto di spirali grigie in continuo movimento era sospeso nell'aria.

«Un velo di energia, del genere più potente», spiegò Markoun, identificando lo strano fenomeno. L'uomo infilò una mano nel campo magico, senza esitazione e senza dare l'impressione di operare qualche magia: nessuna fiamma o scarica di energia scaturì per distruggerlo o per recidere quel braccio audace, e quando lui ritrasse la mano essa stringeva una pietra a chiazze grigie e marrone, grossa quanto il suo pugno.

Markoun percepì, più che vederlo, il barone che si protendeva in avanti per avere una visuale migliore.

Lo sconosciuto soppesò la pietra per un momento, poi parve prendere una decisione, o forse rendersi conto di qualcosa, e si girò a guardare direttamente verso di loro con un sorriso tutt'altro che gradevole.

«Ha visto...».

La pietra che lo sconosciuto aveva in mano emise un bagliore, e l'ovale del portale per l'evocazione d'immagini si ammantò di fiamme, che lo consumarono e si protesero, ruggenti, verso chi lo aveva creato.

Il barone si catapultò all'indietro con tutta la sedia, accoccolandosi sotto il tavolo, mentre il suo mago più giovane lanciava un urlo e barcollava con i capelli in fiamme, ruotando su se stesso. La carne sfrigolò, i capelli caddero ridotti in cenere e un occhio sibilò per poi scoppiare, schizzando con i propri pezzi la mano e la guancia di Markoun, che crollò al suolo ululando per l'agonia.

Da sotto il tavolo, il barone sentì la bottiglia di vino rotolare sopra di lui, e si girò con calma per afferrarla quando arrivò al bordo del tavolo e cominciò a cadere.

«Si può sapere da quanto tempo stiamo camminando?» sospirò Craer, mentre qualcosa di scheletrico tornava a scomparire nelle profondità della caverna che stavano attraversando; sotto i loro piedi c'era uno strato di quelle che parevano ossa umane, e nel procedere i membri della Banda dei Quattro stavano badando a non disturbare nessuna delle polle scure come inchiostro disseminate sul pavimento di pietra.

«Da quasi un intero giorno», risposero all'unisono Sarasper e Hawkril. L'armaragor incassò la testa fra le ampie spalle per evitare il centesimo nugolo di pipistrelli che gli stava passando in volo davanti alla faccia, lanciò un'occhiata a Embra e si accigliò.

Si sentiva debole e *svuotato* a causa dell'energia vitale che le aveva infuso, tramite Sarasper, e tuttavia lei camminava come trasognata, pallidissima in volto, passiva e silenziosa. Possibile che qualche oscura magia la stesse divorando dall'interno perché l'avevano strappata dal castello a cui era vincolata? Oppure, essendo una Silvertree, stava cadendo vittima della maledizione propria della dimora che avevano attraversato? O... o che altro poteva avere?

Accigliandosi nuovamente, Hawkril scrutò l'oscurità sulla loro destra nel sentire i rumori sommessi prodotti da altre di quelle creature striscianti che badavano a tenersi nascoste alla loro vista. Lui preferiva nemici che lo affrontassero con zanne, artigli o armi, avversari che potesse combattere faccia a faccia nel furore di una mischia, e non amava affatto queste creature striscianti, il non sapere cosa lo aspettasse e la minaccia della magia in agguato. Se solo i Tre avessero ridotto in cenere tutti i maghi, facendo di Aglirta un posto più felice!

Nel formulare quel pensiero, guardò di nuovo in direzione di Embra. Ecco, magari tutti i maghi tranne una...

Eppure no, perché se fosse rimasta la sola a disporre della magia, chi po-

teva dire in che sorta di tiranna si sarebbe potuta trasformare? Sempre più aggrondato, l'armaragor continuò a camminare in uno stato d'animo tutt'altro che sereno.

«Cos'è quest'odore?» chiese Embra, dopo qualche tempo, la voce rauca per il lungo silenzio.

«Fogne», spiegò semplicemente Craer. «Dobbiamo essere sotto Adeln».

«Cibo!» esclamò Hawkril con enfasi, e prontamente parecchi stomaci borbottarono all'unisono, strappando una risata ai quattro compagni.

«Signora», affermò poi Sarasper, in tono gentile, «ci serviranno dei travestimenti... non subito, ma prima che si salga all'aperto, dove potremo essere visti».

«E non appena all'aperto», aggiunse Craer, «stringiamoci tutti intorno al sacco che Hawk trasporta. Nessuno deve vedere quei libri, e penso proprio che quell'oro ci servirà fino all'ultima moneta».

«I Tre ci salvino!» esclamò d'un tratto Embra, colpendosi la fronte con la mano in un finto gesto d'orrore. «Sta pensando!».

Ci fu un momento di sorpreso silenzio, poi i tre uomini scoppiarono a ridere, una risata che si andò intensificando quando Hawkril batté un colpetto sulla spalla di Embra, ribattendo in tono di rimprovero: «Signora, se intendi viaggiare con noi, devo chiederti di non rubarmi le battute».

Embra reagì con un debole sorriso.

«Oh, per le corna della Signora!» esplose quindi. «Portatemi da qualche parte dove ci sia un cielo che io possa vedere, e del vino, e qualcosa da *mangiare*!».

«La tua torre al Castello Silvertree?» suggerì astuto Craer, scoprendo a sue spese che la maga aveva ancora abbastanza energie da sferrargli una rapida gomitata nelle costole.

Il passaggio si fece sempre più umido, l'aria fetida al punto che nessuno dotato del senso dell'odorato avrebbe avuto ormai difficoltà a capire che quelle erano delle fogne.

«Da qui pare che il passaggio si restringa», avvertì infine Craer, sollevando una mano. «Probabilmente dovremo trovare una grata, o un punto a cielo aperto dove i rifiuti vengono scaricati qui sotto con i secchi. Signora, se ti serve dello spazio per operare la tua magia, è meglio che esegui adesso i tuoi incantesimi».

«Che aspetto volete avere?» chiese Embra, in tono provocatorio, stringendo una biglia fra le mani.

«Ragazza, è meglio che tu sembri meno graziosa, e io più giovane»,

suggerì Sarasper. «Quanto a questi furfanti, falli apparire più grassi, in modo che la loro statura non dia troppo nell'occhio a una spia a cui sia stata data una descrizione di quattro particolari viandanti».

Le parole del guaritore li fecero tornare tutti seri, mentre Embra frugava nel sacco di Hawkril per prelevare le bottiglie con cui alimentare la propria magia.

«Non sono le possibili spie presenti ad Adeln a preoccuparmi, ma la magia dei maghi di mio padre, che devono sapere, o aver scoperto in biblioteca, dove sbuchi il passaggio sotterraneo».

Protendendo le mani, le posò ai lati della faccia di Hawkril, cominciando da lui perché era il più vicino, poi si occupò di ciascuno degli altri con poche parole sussurrate senza troppe cerimonie. Ciascuna delle bottiglie da lei toccate si ridusse in frammenti e riversò al suolo l'aceto che conteneva mentre il volto di ognuno pareva mutare; poi toccò alla biglia, che si trasformò in un mucchietto di schegge arrugginite.

Abbassando lo sguardo su di esso, Embra si appoggiò ad Hawkril.

«Questo incantesimo lascia intatti gli occhi e altera solo l'immagine dell'aspetto, non il corpo fisico, quindi non lasciarti mettere le mani addosso da nessuna ragazza in vena di flirtare con te», disse.

«*Avevi* forse qualche progetto del genere?» ribatté l'armaragor dopo un momento, in tono in pari misura spaventato e scherzoso.

Rivolgendogli un'occhiata significativa, la maga si ritrasse da lui tremando a tal punto per la stanchezza da indurre i tre uomini a guardarsi a vicenda con aria preoccupata.

«Signora...» cominciò Craer, ma Embra lo bloccò con un brusco gesto della mano.

«Sto bene», dichiarò con decisione, «o comunque mi riprenderò presto. Basta che mi procuriate del cibo».

«Conosco una taverna...» sorrise Craer.

«Non ne dubito», lo interruppe di nuovo Embra, inarcando un sopracciglio. «Ti dispiacerebbe proprio tanto se invece andassimo in un'altra, una dove non ci si aspetti che io mi spogli per poi mettermi a danzare su un tavolo?».

«Hanno *davvero* taverne del genere, ad Adeln?» esclamò Craer, con finto stupore. «Hawk, ricordi forse...».

«No, non vado mai in posti del genere, per principio», ribatté l'armaragor. «Se qualcuno danza sul mio tavolo, c'è il rischio che metta i piedi dove io sto ammucchiando una bella montagna di tartine di carne!».

«Procacciatore», ammonì Embra, «in questo momento, evita qualsiasi battuta sulle "tartine di carne"».

«Signora», garantì Craer, con aria del tutto innocente, «un simile pensiero non è mai passato per la mia pura, anzi pia, mente».

«Lui avrebbe una mente pia e pura?» chiese Sarasper ad Hawkril.

«Già», sbuffò il guerriero. «L'ha estirpata dal cranio di un sacerdote, durante una rissa. Si è disseccata ed è rimpicciolita come una prugna, e adesso se la porta dietro e la tira fuori quando vuole fare colpo sulle signore... ehi, Piccolo Moltedita, guarda! Abbiamo con noi una signora, adesso!».

«Quella non è una signora, Lord Spada, è una maga».

«Questo non era affatto divertente», protestò Embra, sussultando.

«Signora, credo che nessuna delle loro battute lo sia», mormorò Sarasper. «Lascia che le loro chiacchiere ti passino sopra la testa, come lo scorrere del tempo».

«Pronti a continuare?» chiese Craer, levando gli occhi al cielo.

Quando gli altri annuirono, li precedette su per un pendio scivoloso e verso un cumulo di rifiuti marci, di escrementi umani e di ossa da cui esalava un odore insopportabile.

«Osservate, una discarica a cielo aperto», annunciò con allegria, «e se non ho dimenticato la disposizione delle cinque strade di Adeln, la nostra taverna è proprio laggiù».

Nei suoi calcoli, il procacciatore aveva trascurato di considerare anche la quarantina di vicoli presenti in Adeln, ma la sua valutazione sulla posizione della taverna era esatta.

L'interno dell'Anello di Adeln era caldo, rumoroso e affollato, e odorava di corpi non lavati pressati gli uni contro gli altri, di molta birra rovesciata e di altre cose versate. I Quattro si resero conto di quanto fossero effettivamente affamati quando si ritrovarono a divorare tre o quattro piatti a testa di tartine di carne decisamente scadenti e di un qualcosa chiamato uova strapazzate con verdure e salsa calda. La birra aveva un odore orribile ed era acida e molto diluita, ma quelli erano particolari a cui si smetteva di badare dopo averne trangugiati sei o sette boccali.

Gli avventori erano pressati spalla contro spalla, il chiasso prodotto dalle conversazioni e dalle risa degli ubriachi era quasi assordante. Qualcuno aveva rovesciato un tavolo ed erano scoppiate parecchie risse, ma i Quattro erano rimasti seduti al tavolo d'angolo che avevano occupato e si erano dedicati ad ascoltare e a osservare con molta più attenzione di quanto dessero

a vedere.

A quanto pareva, gran parte delle conversazioni riguardava attriti fra i baroni e la guerra che essi avrebbero presto potuto scatenare per tutta la valle. Un Tersept aveva apertamente rinunciato a ogni rivendicazione sulle proprie tenute e si era imbarcato per Sirlptar, numerosi maghi erano stati visti esplorare piste secondarie e prendere nota della posizione delle sorgenti, e uomini armati stavano affluendo nella valle da ogni passo montano.

Molto più tardi, arrivò il momento in cui i Quattro si trovarono a svuotare il loro ottavo boccale. Ruttando delicatamente, Embra stava muovendo distrattamente davanti a sé sul piano del tavolo una decina circa di ruote di rame, il resto di un falco d'oro, e intanto si stava chiedendo se doveva finire la propria birra e stare male o lasciare che la bevessero gli altri e accontentarsi di sentirsi poco bene per un po' di tempo.

Dopo il terzo tentativo, decise che le monete di rame non erano fatte per stare in equilibrio sul bordo e che se non ci riuscivano non era colpa del lieve tremito che le scuoteva le mani; in quel momento, un assoluto silenzio calò sul locale.

Sollevando lo sguardo a causa della quiete improvvisa, i Quattro videro elmi lucenti farsi largo fra la calca che si ritraeva con improvviso timore, accompagnati da lucide corazze su cui risaltavano la fiamma e le spade d'oro incrociate dello stemma di Adeln; fra corazza ed elmo c'erano volti rudi che sfoggiavano un sorriso alquanto sgradevole, e due di quelle facce appartenevano a individui ancora più grossi e massicci di Hawkril.

«Ah, guardate! Alcuni fedeli cittadini di Adeln che hanno dimostrato il loro amore per il nostro coraggioso barone venendo in città armati, in modo da poter entrare nelle file dei suoi soldati!» esclamò in tono gioviale il più grosso dei guerrieri, che sfoggiava baffi larghi e unti quanto il tagliere di un macellaio. «In piedi, ragazzi, e portate con voi anche la vostra amica! Questa notte vi aspettano quattro falchi d'oro, che spenderete negli alloggiamenti!».

I membri della Banda dei Quattro sentirono le manette tintinnare in una mano del guerriero, e contemporaneamente si trovarono a fissare la daga sporca che questi brandiva nell'altra mano.

I reclutatoli erano molto abili nel loro lavoro. In un istante, prima ancora che il capo del gruppetto di guerrieri avesse finito il suo discorsetto, Hawkril e Craer si ritrovarono con una lama puntata alla gola e il pomo di una daga sospeso sopra la tempia, pronto a stordirli, giusto per misura pre-

cauzionale.

Nessuna di quelle rudi misure era però ancora stata adottata. Era evidente che i reclutatoli si aspettavano prima di divertirsi un poco, di intascare qualche moneta offerta in un disperato tentativo di corruzione e di bere la birra ancora nei boccali, prima di trascinare via le loro prede.

I grossi baffi protesi verso la Dama dei Gioielli puzzavano di stufato vecchio e scadente e di birra versata; sopra di essi, il loro proprietario stava fissando lascivamente la giovane donna, sbirciando quel poco che poteva vedere della sua pelle mentre protendeva in avanti la daga per vibrare il colpo che avrebbe denudato Embra fino alla cintola o l'avrebbe sfregiata a vita.

Hawkril si lasciò sfuggire un gemito ringhiante, ed Embra vide il reclutatore alle sue spalle irrigidirsi come per colpire, proprio mentre Sarasper faceva un movimento improvviso, e...

«Siete qui perché siete i miei guerrieri migliori», affermò con semplicità il Barone Silvertree. «Portate a termine con successo questo piccolo incarico e vi potrete aspettare entrambi una promozione e abbastanza oro da comprarvi una splendida casa, o una stalla piena di cavalli o qualsiasi altra cosa del genere desideriate. Al riguardo, avete la mia parola».

I due massicci armaragor badarono a mantenere la più assoluta immobilità e a evitare con cura di guardarsi a vicenda. La parola del barone! Essi *erano* i migliori guerrieri di Silvertree, quindi sapevano benissimo che, in un modo o nell'altro, non sarebbero vissuti abbastanza a lungo da vedere la ricompensa promessa. Se non fosse stato per quei dannati maghi che a Silvertree controllavano ogni cosa, avrebbero potuto semplicemente scomparire dalla circolazione una volta raggiunta Sirlptar, ma del resto, se non fosse stato per i suddetti maghi, che fossero tre volte dannati, non avrebbero mai ricevuto quell'incarico. Gli incantesimi che essi avevano appena eseguito avevano generato nel loro corpo uno strano formicolio, un'incessante vibrazione che non accennava a quietarsi per permettere loro, per esempio, di dormire.

«Daerentar Jalith e Lharondar Laernsar», scandì il barone con solennità. «Due nomi che ogni giorno saranno sentiti spesso a Silvertree, mentre aspetteremo notizie del vostro successo. Sapete quali uomini contattare, lungo tutto il corso del fiume, nel caso aveste bisogno di aiuto, ed essi sanno che si devono aspettare di vedervi arrivare e che non devono lesinare nessuno sforzo perché la vostra impresa abbia successo».

Daerentar e Lharondar sorrisero all'unisono in segno di ringraziamento. Entrambi ricordavano bene la fredda nota di minaccia che aveva vibrato nella voce del Maestro d'Incantesimi Ambelter quando questi aveva spiegato loro che l'incantesimo di schermatura di cui li aveva dotati non avrebbe fatto nulla per aiutarli e avrebbe potuto essere annullato soltanto da un mago nemico che si fosse servito di un incantesimo atto a infrangere la magia o dal fatto che avessero toccato direttamente Embra Silvertree. Le cupe occhiate che il Maestro d'Incantesimi aveva rivolto al mago Markoun avevano reso evidente chi avesse avuto l'idea di quel particolare incantesimo, ma dal momento che né il barone, né l'altro mago né lo stesso Markoun avevano mostrato di rilevare l'occhiataccia, i due guerrieri non erano stati tanto stolti da far vedere di averla notata.

I maghi, così aveva orgogliosamente spiegato il Maestro d'Incantesimi, si erano serviti dei capelli rimasti sulla spazzola di Embra per collegare in maniera specifica l'incantesimo protettivo alla sola Lady Silvertree, e avevano aggiunto degli «uncini» all'incantesimo in modo da poter scagliare da lontano una magia che inducesse dolore, come il fuoco nel sangue, qualora «si fosse reso necessario controllare un armaragor ribelle». Indubbiamente, non sarebbe stato lesinato alcuno sforzo per portare a compimento quell'impresa.

«Andate prima di tutto a Sirlptar», proseguì il barone. «Fuggiaschi e fuorilegge vanno sempre dritti a Sirlptar, pensando di potersi nascondere ai nostri occhi in mezzo alla sua numerosa popolazione. In realtà, quella città non è poi così vasta, ma badate che quei quattro non s'imbarchino su una nave senza che voi ve ne accorgiate».

«Quattro falchi d'oro e gli alloggiamenti? No, non credo proprio», affermò in tono sommesso Embra, sollevando lo sguardo sul reclutatore.

Questi la fissò con occhi roventi, scrutandola meglio per verificare se aveva in mano un'arma, ma constatò che la donna stava soltanto giocherellando con una manciata di monete.

I baffi unti si avvicinarono ulteriormente, la bocca sottostante contorta in un sogghigno lascivo.

«Cosa vorresti dire, ragazza? Non hai ancora finito con questi bei tomi?».

«Guarda nella mia mano», mormorò lei, ignorando il fetido alito del reclutatore, che puzzava di birra. «Dimmi, cosa vedi qui?» chiese poi, aprendo le dita.

Sul suo palmo c'erano quattro oggetti rotondi di metallo, ma non erano monete di rame: quattro scudi d'argento in miniatura brillavano alla luce incerta delle candele, e ciascuno di essi sfoggiava orgogliosamente lo stemma di Adeln.

«Noi serviamo già il barone», continuò Embra, «portandogli messaggi segreti e consegnando altrove i suoi. La pena per aver ostacolato il nostro lavoro è la morte. Io conosco *molto* bene il barone. E tu?».

Il volto del reclutatore si tinse a poco a poco di un pallore malsano, facendosi giallastro come un formaggio vecchio.

«Uh... urrgh... uh... ecco...».

«Lo pensavo», proseguì Embra, mentre la sua voce si faceva dura come l'acciaio. «Lascia in fretta questo locale e probabilmente riuscirò a dimenticare di menzionarti nel mio rapporto».

«Io... ah...» balbettò il reclutatore, lo sguardo che saettava rapido da un volto all'altro.

Craer e Sarasper gli rivolsero lenti cenni di assenso che erano al tempo stesso una minaccia e una promessa; quanto ad Hawkril, si limitò a socchiudere gli occhi.

«Lasciate perdere, ragazzi!» ringhiò il reclutatore, poi si affrettò a volgere le spalle al tavolo, facendo con la daga un segnale di cui Craer prese mentalmente nota per un eventuale utilizzo futuro.

Pochi momenti più tardi i reclutatoli lasciarono la taverna e i Quattro vennero assordati da un ruggito di approvazione. Numerosi boccali vennero levati in un brindisi in loro onore e il pavimento e i tavoli furono inondati di birra versata.

«*Quella* è stata davvero una bella mossa!» gridò il procacciatore, accostando la testa a quella di Embra per farsi sentire al di sopra del chiasso. «Dovremo tornare qui, la prossima volta che verremo in città!».

«Quando questa terra avrà di nuovo un re!» ribatté Lady Silvertree, con voce accesa e rivolgendogli un'acida occhiata.

D'un tratto s'irrigidì, gli posò una mano sul braccio e abbassò in fretta lo sguardo verso il boccale che lui aveva in mano.

«È finita, signora», affermò lui in tono allegro, «ma se ne vuoi dell'altra...».

«*Non* mi chiamare in quel modo, idiota!» gli sibilò lei all'orecchio. «Continua a sorridere, però girati e lascia scorrere lo sguardo sui presenti fino a individuare l'uomo con il cappello e il naso lungo, ma *senza* fissarlo!».

«Uno degli uomini di tuo padre?» chiese a bassa voce il procacciatore, prima di fare come lei gli aveva detto.

Embra scoppiò a ridere e annuì con entusiasmo, come in risposta a una battuta, poi si protese in avanti.

«Poco fa ci stava osservando, come se stesse cercando di stabilire se siamo i quattro che gli è stato detto di cercare», spiegò. «Aprimi il corsetto, e bada che se lo rompi ti ritroverai con un naso nuovo e molto più piccolo, e rovesciaci dentro quello che resta della mia birra. In questo modo, lui smetterà di pensare che io possa essere la dama raffinata che sta cercando. Poi di' ad Hawkril di provocarlo, di attaccare lite con lui e di buttarlo nel fiume, ma senza ucciderlo. State attenti, però, quell'uomo porta addosso un mucchio di coltelli».

«Non hai idea di quanto mi divertirò a obbedirti», dichiarò Craer, fissandola con una nuova luce di rispetto negli occhi scintillanti.

«Oh, sì», ribatté Embra, con un grido di entusiasmo che colse di sorpresa il procacciatore, poi si protese a pizzicargli una guancia e aggiunse: «Credo proprio di sì!».

«Moltedita», tuonò Hawkril, mentre Craer si metteva all'opera con entusiasmo, «sei forse *im*...».

Fu interrotto da un violento calcio che Embra gli sferrò sotto il tavolo; un momento più tardi, Sarasper scoppiò in una risata poco convincente e si protese verso di lui per riferirgli sottovoce quello che aveva sentito dire a Embra.

«E vi aspettate che io agisca con sottigliezza, vero?» borbottò Hawkril, accigliandosi.

«Mio buon amico, ho un'assoluta fiducia nelle tue capacità», ribatté Sarasper in tono grandioso, abbozzando un inchino formale.

«Lo temevo», fu la ringhiante risposta.

«Basta che non cominci rovesciando il tavolo», mormorò Embra.

Nell'alzarsi in piedi, simile a una piccola montagna che avesse deciso di traslocare, l'armaragor le lanciò quella che nei più raffinati circoli aglirtiani era nota come un'«occhiata significativa».

La Dama dei Gioielli sorrise e reagì con una linguaccia.

Le parole del guaritore furono messe alla prova con il trascorrere della notte, a mano a mano che i Quattro si liberavano della spia di Silvertree, cambiavano un paio di taverne, affrontavano alcuni aspiranti ladri e, quando ormai l'approssimarsi dell'alba stava schiarendo il cielo, verso est, si ri-

trovavano a fronteggiare sui moli una dozzina di soldati di Adeln del tutto ubriachi.

«Cosa ci scommetti che è stato il tuo amico spione a mandarceli contro?» sussurrò Craer a Embra, mentre i guerrieri ringhianti avanzavano barcollando verso di loro brandendo le spade e gambe di tavolo trasformate in randelli improvvisati.

Posizionandosi davanti agli amici, Hawkril ruggì come un orso e indietreggiò con riluttanza, un passo dopo l'altro, in attesa dell'inevitabile attacco di massa.

«Badate a tenermi sveglia e illesa», sibilò di rimando Embra, «altrimenti i nostri travestimenti potrebbero svanire».

Nel parlare, afferrò l'ultima bottiglia di vino ancora conservata nel sacco di Hawkril, eseguì con le dita alcuni rapidi gesti intricati e socchiuse gli occhi.

Un momento più tardi, i guerrieri di Adeln levarono un entusiastico coro di grida di sorpresa quando il cuoio dei loro calzoni prese fuoco con un entusiasmo ancora maggiore. L'odore di peli bruciati e il martellare frenetico degli stivali saltellanti crebbero d'intensità prima che i guerrieri, uno dopo l'altro, cercassero sollievo nel modo più ovvio, tuffandosi nelle gelide acque del porto con ruggiti di dolore.

«Possiamo essere certi che quella spia deve aver osservato la scena», affermò Sarasper, mentre tutti e quattro si allontanavano di corsa lungo la strada. «Non possiamo permetterci di restare ancora qui».

«Prima di dirigerci fuori città voglio comprare un po' di cibo», si affrettò a ribattere Hawkril.

«E del vino!» aggiunse Craer.

«Avete sentito tutti quei discorsi di guerra, questa notte», intervenne Embra, scuotendo il capo.

In effetti, nelle taverne non si era parlato d'altro, dovunque si discuteva della notizia che tutte le baronie si stavano armando. La guerra era nell'aria, ma dove, e contro chi?

«Non voglio dover combattere contro un intero esercito accampato, oppure ritrovarmi con le mani troncate, la lingua strappata e gli occhi ridotti in cenere per opera di un mago nemico, da qualche parte», aggiunse Embra, in tono cupo. «Potrebbe essere più sicuro abbandonare Aglirta per qualche tempo».

«Cosa? Uno o più Dwaerindim sono qui, li sentivo molto vicini, a Casa Silvertree!» protestò Sarasper. «Siete in debito con me, tutti quanti! E io

devo trovare le Pietre, non fuggire lontano da esse!».

«Almeno andiamo a Sirlptar», propose Craer, insinuandosi fra i due. «Là non c'è nessun barone che ci possa obbligare a entrare a far parte del suo piccolo esercito, quindi saremo fuori dalla mischia ma non fuori da Aglirta, e se il gentile e premuroso padre di Embra ha mandato sulle nostre tracce degli agenti, o perfino dei maghi, laggiù non riusciranno mai a trovarci».

Il Sacerdote del Serpente sfoggiò un cupo sorriso quando la donna sussultò, e così fece anche il serpente che l'aveva morsa. Il bagliore che le emanava dal seno li illuminava entrambi dal basso come una fiamma spettrale mentre la donna barcollava a causa del diffondersi in tutto il suo corpo di quel fuoco che intorpidiva e tuttavia riscaldava; alle spalle del sacerdote, intanto, apparvero numerose figure incappucciate.

«Quesssto veleno uccide chiunque, tranne coloro che servono il Ssserpente», recitò il sacerdote. «Alzati, sssorella, e unisciti al servizio più sssacro di tutto Darsar».

La donna sapeva cosa fare, e già si stava chinando in avanti per baciare la testa del serpente.

«Il verbo sssi sta diffondendo», gongolò il sacerdote, con un sorriso ancora più ampio, e il serpente rispose con un sibilo di appagamento.

8.
Altre disavventure tutt'intorno

«Non la troveremo mai!» gemette avvilito Nynter dalle Nove Daghe, accennando ai cumuli di pietra coperti di vegetazione sparsi tutt'intorno, al di là dell'arcata.

Adesso la notte li nascondeva alla vista, ma tutti sapevano che essi erano là, lo sapevano fin troppo bene, dopo la spossante giornata trascorsa chini a strappare e tagliare viticci e cespugli spinosi.

«Al sopraggiungere delle nevi invernali potremmo essere ancora qui ad aprirci un varco in un susseguirsi di case, fucine e porcili, tutti vuoti, senza saperne di più in...».

«Oh, non potremmo», lo interruppe con aria ancora più cupa il mago Phalagh, la luce della lanterna che gli si rifletteva sulla fronte alta. «Molto prima di allora avremo dei visitatori, con l'omicidio negli occhi, incantesimi in abbondanza su per la manica e la bramosia di impadronirsi delle pie-

tre incantate nel cuore. Non siamo i soli a essere alla ricerca dei Dwaerindim, lo sai anche tu. A quest'ora la storia rivelata dalla lingua troppo lunga di Yezund deve essere arrivata all'orecchio della metà dei maghi di Darsar! Guardati le spalle, altrimenti la prossima cosa che avrai ignorato credendola un albero ti spaccherà il cranio con un'ascia o ti trapasserà con una spada!».

«Entrambe queste cose mi sono già successe», interloquì Huldaerus, Signore dei Pipistrelli, emergendo dall'oscurità per unirsi ai colleghi; sedendosi su una roccia accanto alla lanterna, tirò fuori una tabacchiera, e aggiunse: «Non è stato piacevole».

Gli altri due maghi lo fissarono con manifesta incredulità, ma Huldaerus sostenne il loro sguardo con una scrollata di spalle.

«Sono stato istruito nell'arte di mutare forma dal vecchio Weslyn di Baerra», aggiunse. «Lui credeva nell'efficacia della sofferenza fisica come modo per assimilare le lezioni... barbarico ma efficace».

Fuori, nella notte, un lupo ululò in lontananza, e mentre i maghi sbirciavano all'esterno, scorgendo soltanto le sagome scure degli alberi che si stagliavano contro la luce delle stelle, un altro lupo rispose al primo, da un punto molto vicino. Irrigidendosi, i tre si scambiarono un'occhiata e sospirarono.

«È tempo di cominciare a montare la guardia», affermò in tono stanco Phalagh, protendendosi a chiudere gli scuri della lanterna. «Farò io il primo turno...».

«Sì, quattro viaggiatori eccentrici diretti a valle verso Sirlptar», ribadì Craer, con voce suadente. «Intendono partire immediatamente, con il favore del buio. Sì, a quest'ora di notte».

«Fuori discussione», ribatté sgarbato il padrone dell'imbarcazione, fissandolo con occhi roventi segnati da occhiaie scure. «Io sono il solo a essere sveglio a causa di un carico che verrà consegnato in ritardo. Il mio equipaggio ha lavorato duramente per tutto il giorno e ci vorrebbe il Re Dormiente in persona, ridestato e con una sacca d'oro in ciascuna mano, per indurmi a...».

Gli occhi dell'uomo sporsero dalle orbite e la voce gli si spense in gola quando il suo sguardo incredulo si posò sulla manciata di monete d'oro che il procacciatore gli aveva piazzato sotto il rosso naso aquilino; l'uomo smise perfino di grattarsi l'ampio ventre nel punto in cui era stretto dai lacci dei rattoppati calzoni da marinaio.

«Forse io sono uno dei cortigiani del Re Dormiente, inviato dal re con una piccola parte di quelle sacche, per organizzare con discrezione un viaggetto per quattro suoi amici speciali: partenza immediata e silenziosa, avendo come pilota il miglior capitano del fiume».

Il padrone della barca si umettò le labbra, calcolando che in quel mucchio dovevano esserci più monete di quante ne avesse guadagnate nell'arco delle ultime due estati.

Intanto, l'altra mano del procacciatore si protese in avanti a rivelare una seconda manciata di monete, abbondante quanto la prima.

«E queste per mantenere il silenzio per il resto della stagione riguardo a questo piccolo viaggio notturno», aggiunse.

Il padrone della barca si affrettò a sfoggiare un sorriso smagliante quanto quello dello stesso Craer.

«Quando hai detto che volevi partire, signore?» chiese.

Un tamburellare di zoccoli unito a un rombo sonoro annunciarono l'arrivo di un carro. Craer lanciò un'occhiata in quella direzione e si affrettò a far sparire le monete nella cintura.

«Nel momento in cui avrai stivato il carico, il carro se ne sarà andato e ti avrò messo in mano fino all'ultima di queste pesanti monete d'oro», sussurrò, scomparendo nell'ombra che la steccaia proiettava sotto la luce della lampada del padrone della barca.

Uno degli uomini saltò giù dal carro e si allontanò di corsa nella notte; l'altro scese più lentamente, sputò con aria pensosa nell'acqua, oltre il bordo del molo, e si rivolse al barcaiolo.

«Quelle teste di legno, ai magazzini, hanno attaccato il carro sbagliato. Baerlus è andato a prendere quello giusto, e gli ho detto di portarti quattro falchi d'oro in più per il ritardo».

«Non è la prima volta che succede», grugnì il padrone della barca, scrutando il carico di botti legate sul piano del carro. «Cos'hanno queste che non va?».

«Non hanno niente che non vada», spiegò il carrettiere, appendendo le sacche con la biada al muso dei cavalli e legando le redini agli anelli infissi nel molo, «ma sono barilotti di birra e non otri di olio da bagno profumato».

«Olio da bagno?» ripeté il padrone della barca incredulo. «Chi può volersi lavare in qualcosa che puzza?».

Il carrettiere gli rivolse un sorriso che mostrò in mezzo alla barba alcuni buchi dove ci sarebbero dovuti essere i denti.

«Persone che hanno la malattia del denaro».

«La malattia del denaro?».

«Sì, quelli che pensano al denaro e poi ancora al denaro e infine impazziscono quando ne hanno abbastanza. Il loro cervello marcisce e viene loro ogni sorta di idea assurda, alcune delle quali hanno *sempre* a che vedere con il dimostrare a tutti gli altri quanto sono ricchi spendendo denaro per cose per cui il resto di noi ha abbastanza buon senso da non sprecarne, come l'olio da bagno profumato».

«Hai una lingua pungente, Jorl», commentò il battelliere, scoppiando in una risata.

Il carrettiere assunse una posa arrogante, poi piegò la testa da un lato e mosse un passo lungo il molo.

«Ah, questo deve essere il nostro carro scomparso», commentò. «Baerlus sa muoversi in fretta, quando gli dico di farlo».

«Quando glielo dici nel modo giusto, ci scommetto», rise il battelliere. «Avanti, aiutami con le gomene che ci sono nella cassetta sul tetto. La stiva è piena, naturalmente».

«Ma certo», assentì Jorl, con fare gioviale, sollevando le mani per afferrare le funi lanciate dal battelliere, che procedette a fissarle saldamente a mano a mano che gli arrivavano, in modo da bloccare gli orci di terracotta in file successive sul tetto della cabina, nella speranza che non se ne rompesse più di una manciata durante il viaggio verso valle.

Baerlus aveva portato con sé il denaro e due scaricatori dall'aria assonnata perché li aiutassero nelle operazioni di carico, e i due carri si allontanarono con fragore in un arco di tempo sorprendentemente breve.

Craer li guardò svoltare l'angolo e scomparire in lontananza prima di guidare i tre compagni fino alla passerella della barca, ma non si accorse che Jorl era scivolato giù da uno dei carri e si era addentrato in un vicolo.

Il carrettiere stava ora sbirciando da dietro due casse ammucchiate alla rinfusa: sì, quelli erano senza dubbio i quattro che gli era stato detto di individuare, una donna dall'aria imperiosa e tre uomini, di cui uno basso e simile a una donnola e un altro con l'aspetto di uno spadaccino, alto e muscoloso, anche se non corrispondevano del tutto alla descrizione che la voce del mago gli aveva ringhiato quella mattina, scaturendo dallo specchio che usava per radersi.

Jorl sorrise... altro che olio da bagno profumato! Baerlus aveva sprecato un po' di profumo da quattro soldi che avevano in magazzino spargendone il contenuto di una bottiglia sui lunghi orci ora fissati sul tetto della cabina,

ma dentro di essi c'era il solito, vecchio olio da cucina. Era un bene che lui avesse avvistato i quattro prima di caricare a bordo della buona birra, perché perderla sarebbe stato un peccato. Dopo tutto, se voleva conservare tanto il collo quanto la sua posizione, quella di principale fattore del Barone Silvertree ad Adeln, responsabile l'estate precedente di un profitto di ventimila falchi d'oro - che il buon barone non se lo scordasse - un poveraccio doveva badare a dove rotolavano anche le monete di rame, giusto?

E queste piccole spese impreviste continuavano ad aumentare. Un battelliere fidato e la sua imbarcazione, per esempio. Ah, bene, del resto ogni vita e ogni accordo vantaggioso prima o poi dovevano finire...

Jorl sorrise. Quella piccola donnola di un procacciatore... ecco, forse somigliava di più a un ragno, adesso che si stava muovendo un poco, guardandosi intorno per accertarsi che nessuno si fosse accorto che aveva affittato una barca per sgusciare via da Adeln prima dell'alba. Davvero astuto.

Ma naturalmente non era abbastanza astuto per avere la meglio sul miglior fattore del barone. Il sorriso di Jorl si accentuò, poi lui si volse e si allontanò in fretta, perché c'erano delle persone che doveva assoldare.

Gli erano sempre piaciuti gli arazzi di quella parte del Castello Silvertree. Klamantle salutò con la mano i centauri perennemente sconcertati della sua scena preferita, strizzò l'occhio alla provocante cortigiana che si affacciava al suo balcone nell'arazzo successivo e mormorò «tentatrice!» alla donna bardo con le rune dipinte su una coscia nuda raffigurata nella terza scena, poi proseguì con passo deciso verso le proprie camere, canticchiando ad alta voce per la soddisfazione.

«Un ragazzo astuto, il nostro Klamantle», disse in tono solenne alla porta della propria stanza, e sgusciò oltre il lieve formicolio delle protezioni che tutelavano la sua intimità perfino contro maghi potenti come il Maestro d'Incantesimi Ambelter. Il familiare tintinnio dell'incantesimo gli disse che nessuno aveva disturbato le protezioni, il che significava che finalmente era al sicuro e poteva gongolare liberamente.

Gettando indietro la testa, scoppiò in una sonora risata. Era riuscito a insinuare nella magia di schermatura una frase grazie alla quale lui solo, e *non* Ingryl Ambelter, era adesso in grado di rintracciare mediante il giusto incantesimo di ricerca chiunque si servisse della schermatura stessa. Il suo piccolo trucco aveva anche reso la schermatura inefficace contro incantesimi da lui scagliati, il che significava che avrebbe potuto prevalere là dove Ingryl sarebbe stato bloccato. Adesso doveva soltanto indurre Ingryl o il

barone a fidarsi della schermatura al punto da usarla su loro stessi...

In una torre non molto lontana, Ingryl Ambelter si abbandonò nelle morbide profondità della grande poltrona a schienale alto che costituiva il suo più grande piacere, e lasciò penzolare un piede sopra un bracciolo, concedendosi un tenue sorriso nel «leggere» tutti i pensieri di Klamantle.

«Un ragazzo astuto, il nostro Klamantle», commentò, ripetendo con sarcasmo le parole dell'ignaro mago, e allungò la mano verso il bicchiere di vino ghiacciato.

Non solo aveva visto quello che Klamantle stava tramando, ma era riuscito a modificare l'incantesimo in modo tale che adesso poteva sgusciare senza lasciare tracce oltre qualsiasi magia che sfruttasse la frase che Klamantle aveva usato per distorcere la schermatura. Questo significava che lui poteva oltrepassare la schermatura e rintracciare chi la portava con la stessa facilità dell'astuto Klamantle, ma significava anche che, mediante l'impiego di magie adeguate, Ingryl avrebbe potuto prevalere su qualsiasi operazione che Klamantle avesse cercato di fare attraverso quella schermatura.

Per di più, questo avrebbe permesso al Maestro d'Incantesimi di passare senza essere individuato attraverso qualsiasi altro incantesimo in cui Klamantle avesse scelto di incorporare la sua frase segreta, come il suo incantesimo di schermatura personale e, naturalmente, le protezioni apposte alle sue stanze.

La mente di Klamantle era però ristretta e completamente assorbita da piani per dominare, distruggere nemici e acquisire più potere, per cui spiarlo risultava alquanto noioso. Ingryl bevve un lungo sorso dal bicchiere e si concesse un cupo sorriso.

Con ogni probabilità, un giorno si sarebbe reso necessario controllare Klamantle, ma nel frattempo in Aglirta c'erano menti più importanti e interessanti a cui fare visita, come per esempio quella del Barone Faerod Silvertree.

«Stiamo arrivando troppo lontano senza dover sostenere nessuno scontro serrato», ringhiò Hawkril, scrutando intorno a sé il panorama che si andava progressivamente rischiarando: enormi alture torreggiavano su di loro mentre l'imbarcazione percorreva l'ansa del fiume che avrebbe nascosto definitivamente Adeln alla sua vista, e fitti veli di nebbia si stendevano sull'acqua mormorante. Accanto a lui, Craer continuava a scrutare la nebbia come se si aspettasse di veder sopraggiungere da un momento all'altro

una dozzina di barche cariche di armaragor di Silvertree; invece c'era soltanto il fiume, che scorreva rapido e stava trasportando lontano la barca a una velocità impressionante. A parte un membro dell'equipaggio che sonnecchiava a poppa, semiaccasciato sul timone, la barca appariva deserta e sembrava che stesse navigando da sola attraverso gli ultimi residui di oscurità della notte.

«Calma, Hawk. È la magia a innervosirti, vero?» mormorò il procacciatore, senza smettere di lanciare occhiate in tutte le direzioni.

«Sì», ammise l'armaragor, trapassando il vecchio amico con una lunga occhiata. «Vedo che anche tu sei altrettanto sul chi vive».

«Come te», ribatté Craer, scrollando le spalle, «non mi dispiacerebbe affatto se in una notte felice non molto lontana nel tempo tutti i maghi di Darsar venissero afferrati, legati per bene e annegati... tutti insieme, in una vasca piena del sangue versato per colpa loro. Però si dovrebbe trattare proprio di *tutti* i maghi, perché se ne sfuggisse anche uno soltanto, quell'uno diventerebbe il prossimo tiranno che ci dominerebbe tutti. Loro si bilanciano a vicenda, capisci?».

«Nel corso degli anni e in terre diverse, certo», rispose Hawkril, cupo. «Questo però non vale se ti trovi al fianco di una di loro».

«Anche se è di aspetto piacevole? Per di più, ha anche la statura giusta per te», lo provocò il procacciatore.

«Lei non ha ancora usato la magia su di te per controllarti», sibilò l'armaragor, trapassandolo con un'occhiataccia. «Non dimenticherò mai cosa ho provato nell'essere costretto a camminare come un giocattolo, mai. Un giorno potrei anche perdonarla, ma non sarò mai in grado di fidarmi di lei come potrei fidarmi, per esempio, di una sorella d'armi».

«Ha una lingua abbastanza affilata da poter essere una sorella d'armi!» ridacchiò Craer, agganciando le dita nella cintura e lasciando vagare per un momento lo sguardo nel vuoto, come se stesse vedendo qualcosa che affiorava dai suoi ricordi e non la precipitosa corrente fluviale.

«Pare che ce l'abbiano tutti i maghi», grugnì Hawkril. «Forse sono soltanto bravo a farli infuriare».

«Hawk, adesso siamo nei guai fino al collo», affermò il procacciatore, in tono d'un tratto serio. «Se c'è qualcuno da biasimare, quello sono io, per aver pensato ai suoi vestiti grondanti di gioielli, ma adesso stiamo cavalcando la tempesta, e se cerchiamo di scenderne faremo la fine di quell'addestratore di cavalli del Grifone - Landaryn, così si chiamava, vero? - che ha cercato di saltare giù da uno stallone imbizzarrito».

«E si è rotto il collo», borbottò Hawkril. «So che hai ragione... ma non per questo la cosa mi deve piacere. Cosa può impedire a suo padre di usarla come tramite per scagliarci addosso i suoi incantesimi, in questo preciso momento?».

«E cosa può impedire ai suoi maghi di usare me come tramite per dirigere i loro incantesimi contro di te, o viceversa?» ribatté Craer, scrollando le spalle. «Non possiamo perdere tempo a temere i nostri stessi amici. I Tre sanno che abbiamo già abbastanza nemici, anche senza i maghi e i loro incantesimi!».

«È vero», ammise Hawkril, «e ormai conosco Lady Embra quanto basta da avere la certezza che non sta nascondendo un segreto odio nei nostri confronti, fingendosi nostra amica fino a quando non potrà farci arrivare nel posto giusto, dove potremo essere sacrificati per un qualche suo piano oscuro. Lei odia *davvero* suo padre, e non è una complottatrice o un'avventuriera esperta. Eppure, Craer, c'è qualcosa che non va. Io me ne accorgo sempre, quando qualcosa non quadra».

«Aspetta qui, Anharu», disse il Grifone Dorato, porgendo al massiccio armaragor la propria spada, completa di fodero e di cintura.

«Questa non è una mossa saggia, signore», mormorò Hawkril, nell'accettare la spada del barone, lo sguardo fisso sulle sacerdotesse raccolte nella valletta.

«Andare disarmati a un incontro con i servitori degli dei non è mai saggio, fedele armigero», annuì il Barone Blackgult, con un bagliore nei penetranti occhi neri, «ma del resto la saggezza è una cosa per cui ho raramente del tempo, ultimamente. Quindi, è tempo di essere di nuovo audaci. Aspettami qui».

L'uomo che Hawkril amava e ammirava più di qualsiasi altro si allontanò a grandi passi, disarmato, un leone privo di zanne diretto a parlamentare con delle sacerdotesse armate fino ai denti. Gli alti elmi dotati di corna che portavano sulla testa crepitavano di magia, le nere e scricchiolanti armature di cuoio che rivestivano il loro corpo erano irte di armi e tutte e sei avevano in mano una spada snudata.

Il possente armaragor seguì il barone con lo sguardo, scuotendo il capo.

«C'è qualcosa che non va», mormorò, sapendo fin troppo bene di cosa si trattasse. Per tutta l'estate, e anche più a lungo, le Sacerdotesse di Sharaden avevano portato avanti una guerra verbale contro il barone, esigendo

terre più vaste per il loro tempio, un più grande potere di decima e il riconoscimento della Cacciatrice dalle Corna come suprema divinità di Blackgult.

Il barone aveva replicato di essere pronto ad aderire alla prima richiesta, di poter andare loro incontro in qualche modo, sia pure con riluttanza, per quanto concerneva la seconda, ma che era intenzionato a rifiutare la terza in modo assoluto e inamovibile. I Tre governavano su Darsar, non «Una». Perfino l'Oscuro Olym aveva il suo posto, con artigli, tentacoli e tutto il resto, e nessuna richiesta mortale poteva cambiare questo stato di cose, né doveva tentare di farlo.

Le sacerdotesse avevano protestato che esse, ed esse soltanto, conoscevano i desideri personali della Signora, e che il barone doveva piegarsi a essi o essere scacciato, ridotto al rango di un fuoricasta che nessun uomo poteva servire, per il quale nessun uomo avrebbe più combattuto e al quale nessun dio avrebbe dato la sua benedizione.

Il barone aveva ribattuto che le parole dei sacerdoti non erano quelle degli dei, e non meno di una dozzina di preti di entrambi gli altri culti si erano schierati al suo fianco nel respingere le pretese avanzate dalle sacerdotesse. La loro risposta era stata questa richiesta di un incontro nella Valletta di Telgil, a cui il barone avrebbe dovuto presenziare solo e disarmato.

Audacemente, il barone aveva accettato, lasciando stupefatti i suoi maestri d'armi e i cortahar, e sorprendendo perfino il clero della Signora, che si era ovviamente aspettato di vederlo rifiutarsi di andare incontro a un così palese pericolo, e di poterlo così accusare di aver sfidato la volontà della Sacra Cacciatrice dalle Corna, in modo da avere il pretesto per dichiargli guerra.

E così adesso quell'uomo audace quanto un leone stava andando incontro a un evidente pericolo, lasciando Hawkril Anharu fermo a guardarlo in preda alla tensione e al disagio. Da sei giorni a nessun uomo di Blackgult era stato permesso di entrare in quella valletta. Alcuni giorni prima, l'armaragor aveva corso un grosso rischio, avviando una serie di preparativi segreti, ma una volta che lui si era messo in moto, altri membri della corte di Blackgult erano stati pronti ad aiutarlo. Forse nulla di tutto questo sarebbe risultato necessario, e tuttavia...

Il ramo di un vicino albero si abbassò una volta, in un movimento deliberato, e Hawkril rispose al segnale con un cenno di ringraziamento. I maghi erano all'opera, come pure uno dei sacerdoti del Padre, e adesso

per qualche tempo nessuna magia avrebbe potuto essere generata in quella valletta o penetrarvi dall'esterno, né per aiutare né per recare danno. Questo però lasciava comunque il barone solo e disarmato contro sei sacerdotesse che avevano la spada in pugno.

Hawkril lo vide fermarsi e cominciare a parlare. Teste adorne di corna si mossero, i corpi cambiarono posizione con grazia insolente e le braccia si levarono in ampi gesti mentre le sacerdotesse si facevano più vicine, spostandosi in modo da accerchiare il Grifone Dorato.

A quel punto il barone scoppiò a ridere, poi disse qualcosa e girò la testa in tempo per vedere la lama che si stava protendendo per trafiggerlo alle spalle. Allontanandola con un colpo della mano, ne intercettò poi una seconda decisa a bere il suo sangue e con una torsione la strappò alla sacerdotessa che l'impugnava.

Contemporaneamente, le altre sollevarono le mani per annientarlo con i loro incantesimi, cantilenarono qualcosa all'unisono, con voce rabbiosa, e protesero le braccia, ma non accadde nulla.

La loro espressione di stupore risultò comica, e due di esse effettuarono addirittura un secondo tentativo. A quel punto il barone disse qualcosa in tono severo, e per tutta risposta una delle sacerdotesse lanciò un grido per chiedere rinforzi.

Tutt'intorno alla valletta, sacerdoti dalle vesti marroni emersero dai cespugli e dalle felci brandendo lunghi coltelli, e mentre le sacerdotesse, superiori di rango, si affrettavano a indietreggiare e a rivolgere loro un cenno con la spada, tutti quei membri di rango inferiore del clero della Signora si lanciarono in avanti per uccidere, stringendo rapidamente il cerchio intorno a quel singolo uomo armato di spada.

Hawkril aveva già iniziato a correre a sua volta, portandosi intanto alle labbra il corno da cui trasse una lunga nota sonora nel lanciarsi nella valletta, correndo più in fretta di quanto avesse mai fatto in tutta la sua vita. Da tutti i lati, altri armaragor che portavano l'armatura di Blackgult stavano calando nella valletta, piombando su una vera folla di sacerdoti in armatura completa che stavano sbucando da dietro gli alberi e da nascondigli fatti di cespugli ammucchiati. Per i Tre, il clero di Sharaden doveva ammontare ad almeno ottanta individui, se non di più!

Hawkril scagliò il corno contro la faccia del primo avversario che gli sbarrò il passo, abbatté il secondo con un violento fendente e corse direttamente sopra il terzo, calpestandolo con decisione mentre squarciava la faccia a un quarto sacerdote. Poi si venne a trovare in mezzo ai sacerdoti

in armatura, con altri di essi che convergevano su di lui da tutte le parti e con il suo signore distante ancora almeno una sessantina di passi, al centro di una massa ribollente di aspiranti assassini.

Hawkril cominciò a lanciare uno dopo l'altro i coltelli che portava appesi di traverso sul petto in una serie di foderi, e dalla parte opposta della valletta vide altri armaragor fare la stessa cosa. Qualcuno munito di arco stava selezionando con letale precisione gli elmi adorni di corna e le sottostanti sacerdotesse; imprecando contro quella disobbedienza agli ordini, Hawkril superò con un volteggio un sacerdote che doveva aver imparato a usare la spada in qualche elegante scuola di scherma, chissà dove.

«Più tardi!» ruggì da sopra la spalla, nel continuare la corsa, agitando i pugni per allontanare spade, sacerdotesse armate di coltello e chiunque altro fosse stato tanto stolto da cercare di bloccargli il passo.

Un istante più tardi raggiunse il cerchio sempre più stretto formatosi intorno al barone, e prese a maneggiare la spada come un folle, scagliando coltelli contro ogni faccia che gli si parava dinanzi, urlando, sputando e cercando disperatamente un modo per distogliere l'attenzione dei sacerdoti dall'uomo che, al centro del cerchio, cominciava ad accasciarsi coperto di sangue, con almeno due lame che gli sporgevano dal corpo.

E lui si stava ancora aprendo un varco per cercare di ergersi a protezione del barone, se solo gli fosse stato possibile. C'era sangue ovunque, e una dozzina di armaragor si stava facendo largo a colpi di spada verso il centro del cerchio, da tutte le direzioni ma lentamente, troppo lentamente. Consapevole che gli istanti successivi sarebbero stati d'importanza cruciale, Hawkril squarciò un sacro volto ringhiante, sferrò con tutte le sue forze un calcio contro un inguine altrettanto sacro e si trovò la via libera per un disperato balzo di traverso. Atterrando, fece ruotare la spada in un grande cerchio che spinse di lato alcune spade e centrò almeno un altro ostacolo solido e compatto, poi premette la mano contro la fiala che aveva riposto sul petto, per accertarsi che fosse ancora al suo posto.

Gli occhi che lo fissavano da terra si stavano oscurando, ma le sottostanti labbra sporche di sangue s'incurvarono in un sorriso contrito.

«Avevi... ragione, Hawk... ma è troppo tardi...».

Hawkril si scrollò come per allontanare un brivido di freddo, e si guardò intorno, constatando di essere di nuovo su una barca scricchiolante in navigazione sul Fiumargento e non nel mezzo di un sanguinoso massacro. Alcuni ricordi non smettevano mai di bruciare.

Ma del resto, che cos'era la vita di un uomo se non un falò di ricordi fiammeggianti?

Accanto a lui, Craer Delnbone scrollò le spalle con un sorriso.

«L'uomo più potente e crudele di tutta la Valle Sinuosa sta cercando di catturarci e di ucciderci, e per farlo si sta servendo di tre maghi malvagi e formidabili... è *ovvio* che c'è qualcosa che non va, non ho bisogno di sentirmelo dire da un bardo o da un sapiente», disse.

«Qualcosa non va», insistette l'armaragor. «Silvertree ha una qualche trappola in serbo per noi».

«Non penserai che il Barone Freddo sia disposto a rischiare la vita di anche uno soltanto dei suoi Tre Oscuri mandandolo ad Adeln proprio adesso che tutti parlano di guerra, vero?» ribatté Craer. «Il Barone Adeln ha abbastanza arcieri da poter sopraffare qualsiasi mago isolato, e sarebbe quasi *costretto* ad attaccare, se Silvertree inviasse apertamente dei maghi nel cuore della sua baronia, perché altrimenti dimostrerebbe agli occhi di tutti di essere un debole».

«No, è solo buon senso tenersi alla larga da un mago», grugnì Hawkril, «però capisco cosa vuoi sottintendere: qualsiasi sovrano aglirtiano che non reagisca in modo duro e rapido a un'intromissione o a un'invasione apre la via ad altre di queste sgradite intrusioni. Quindi, Silvertree colpirà non appena saremo fuori da Adeln».

«Sei una compagnia davvero allegra da avere intorno, vero?» commentò Craer, stiracchiandosi. «Bene, allora...».

In quel momento il mondo esplose con un rombo di tuono che si abbatté dal cielo per schiantarsi sul ponte di prua.

Il procacciatore e l'armaragor rimasero a fissare a bocca aperta la confusione di massi rimbalzanti, di schizzi di olio e di schegge di terracotta volanti solo per il tempo strettamente necessario a rendersi conto che le pietre non stavano piovendo dal cielo e che stavano invece rotolando fin sulla barca da un'altura sporgente che si affacciava sul fiume, formando una schiacciante nuvola di distruzione che si stava rapidamente avvicinando ai due avventurieri fermi sul ponte di poppa.

«Sargh!» annaspò Craer, tuffandosi verso il portello di poppa.

«Graul, sargh e bebolt!» imprecò Hawkril, quasi schiacciando il compagno più minuto nel gettarsi verso il portello. In mezzo allo stentoreo martellare delle pietre che rimbalzavano sul tetto della cabina, i due sentirono molti schianti più acuti che accompagnavano la distruzione delle lunghe anfore, e ben presto nell'aria si levò un intenso odore di olio... olio per cu-

cinare.

Il portello era bloccato, sbarrato dall'interno, come risultò in seguito al primo, rabbioso strattone assestato alle maniglie dall'armaragor. Ringhiando, Hawkril contrasse le spalle e tirò fino a quando le vene gli sporsero dalle braccia e il legno s'incurvò letteralmente per la forza di trazione da lui esercitata.

S'incurvò, ma non si ruppe. Le pietre si abbatterono in una folle raffica intorno ai due avventurieri, intorpidendo a tal punto con i loro impatti le spalle e le mani dell'armaragor da infrangere la sua presa sul portello. Hawkril ricadde all'indietro contro i gradini di accesso al portello con tanta violenza da gemere per il dolore, mentre la pioggia di pietre si allontanava verso poppa.

Rischiando il collo, Craer si sporse per sbirciare verso l'altura sovrastante, dove non vide nulla, e poi lungo il ponte della barca. Essa era letteralmente coperta da un lucido strato di olio, e ovunque c'erano frammenti di orci infranti, inferiori di numero soltanto rispetto alle pietre ammucchiate ovunque.

«Una carrettata di pietre, più o meno», grugnì Hawkril, rimettendosi in piedi sul ponte con un sussulto, che si accentuò quando lui si portò una mano alla schiena.

Craer intanto stava correndo e scivolando sulle assi unte del ponte, diretto al portello di prua, che spalancò un istante più tardi, trovandosi davanti la faccia rabbiosa e stupefatta del battelliere.

«Spicciati a salire sul ponte, finché ne hai ancora uno!» gli urlò Craer. «Qualcuno ha svuotato un intero carretto di pietre sugli orci d'olio, e probabilmente quel qualcuno ha degli amici che ci stanno aspettando alla prossima curva per scagliarci contro delle torce accese! È possibile che fra non molto tu non abbia più una barca!».

Nessun membro dell'equipaggio, a parte lo sconcertato padrone della barca stesso, era ancora riuscito a salire i gradini di acceso al ponte quando l'imbarcazione raggiunse l'ansa successiva e ricevette una prima pioggia di fuoco.

Imprecando, Hawkril, Craer e il battelliere si acquattarono all'unisono sotto corde e teloni quando le frecce scesero ronzando dal cielo, una rovente raffica di dardi incendiari che si piantò avidamente nelle assi del ponte, tutt'intorno; immediatamente, l'olio prese fuoco con un ruggito, divampando in un istante in un muro di fiamme alto quanto un uomo.

Ancor prima che la nave in fiamme fosse uscita dall'ansa, mandando le

ultime frecce a cadere senza danni nell'acqua, a poppa, Craer raggiunse il portello e trascinò un cupo marinaio fuori da sotto un tavolo su cui erano sparse carte da gioco e monete, afferrandolo per il colletto della casacca unta. Alla luce della lanterna a candela appesa a un piolo piantato nel soffitto, cinque facce sorprese lo fissarono, le sopracciglia contratte in un'espressione irosa.

«Salite di sopra», ringhiò il procacciatore, a una spanna dalla faccia dell'uomo che stava scrollando, «e gettate fuori bordo gli orci, altrimenti tutta la barca brucerà come una torcia, e noi con essa!».

«*Tu* vorresti dire a noi cosa dobbiamo fare, ometto?» sogghignò uno degli altri marinai. «Non credo proprio».

«Potete salire sul ponte e lavorare, oppure restare qui a ringhiarmi contro e a morire tra le fiamme», ribatté Craer, in tono rovente. «Attualmente, non m'importa molto di cosa deciderete di fare. È tempo di eroi, e questa barca sta navigando dritta verso un breve, rovente futuro come rogo funebre!».

Lasciò quindi ricadere con uno schianto sulla sedia l'uomo stupefatto che teneva per il colletto, superò d'un balzo il tavolo e andò a picchiare contro la porta della cabina in cui Embra e Sarasper stavano dormendo, cosa che anche lui e Hawk avrebbero dovuto fare, se avessero avuto un po' di buon senso.

«Il fuoco!» ruggì. «Venite fuori!».

Attese un momento, fino a sentire una risposta ringhiante, poi si girò di scatto e corse di nuovo sul ponte.

Andando quasi a sbattere contro una ruggente cortina di fiamme, al di sopra delle danzanti volute di calore che lo facevano soffocare, vide Hawkril e il padrone della barca intenti a manovrare con rapidità febbrile alcuni uncini, trascinando o spingendo a calci i pezzi di vasellame infranto per gettarli fuoribordo, mentre le frecce scaturivano dalla cortina di fiamme per conficcarsi con un tonfo nel ponte o per proiettare nell'aria una nuova pioggia di frammenti scintillanti. Le fiamme esplodevano a mezz'aria intorno ad alcuni di quei frammenti, vorticando nel cielo scuro in una splendida nuvola letale.

Imprecando, Craer si rovesciò sulla testa il contenuto del più vicino mestolo pieno di acqua potabile per bagnarsi i capelli e renderli meno infiammabili, poi si lanciò verso il tetto della cabina, dove si chinò ad afferrare i lunghi orci, ancora trattenuti dalle corde bruciacchiate, per gettarli fuoribordo.

Adesso i membri dell'equipaggio stavano affluendo a precipizio sul ponte, e i più si fermarono a fissare a bocca aperta le fiamme. Alcuni puntarono dritti verso la murata, tuffandosi in acqua, ma Craer notò che subito le frecce arrivarono in coppie o a raffica per colpire chiunque cercasse di abbandonare l'imbarcazione.

I marinai ruotarono su loro stessi e crollarono, irti di dardi, oppure tornarono barcollando verso il centro della nave, ma per quanto Craer riuscì a vedere neppure uno di essi riuscì a raggiungere l'acqua illeso.

Nel frattempo, le frecce continuavano a scaturire sibilanti dagli alberi, in una pioggia letale che indusse i marinai a urlare di terrore mentre saltellavano fra le fiamme muniti di secchi d'acqua o cercavano di tagliare con il coltello le reti di corda che trattenevano al loro posto gli orci d'olio.

Colpito alla spalla da una freccia, Hawkril barcollò all'indietro, spinto contro l'albero dalla violenza dell'impatto che gli strappò un ruggito di dolore, proprio mentre Embra emergeva in tutta fretta dal portello, seguita da Sarasper.

Stupefatti, i due rimasero per un attimo a guardare le funi incendiate che oscillavano nell'aria incandescente, Hawkril che barcollava e, sopra la cabina, Craer che saltellava di qua e di là come una specie di pesce, con le sopracciglia strinate e i peli delle braccia ridotti in cenere, nel tentare di spingere in acqua il carico in fiamme tra le frecce che gli piovevano intorno da ogni parte.

Lanciando un grido, Embra si precipitò di corsa sul ponte sussultante. Altri dardi raggiunsero il bersaglio, lunghi orci s'infransero tutt'intorno a lei e una scheggia irregolare le saettò accanto mentre correva, lacerandole il cuoio capelluto.

Il sangue zampillò in tutte le direzioni attraverso i lunghi capelli arruffati, e Lady Silvertree continuò ad avanzare alla cieca, barcollando, in mezzo a un inferno sempre più rovente, lamentandosi per la sorpresa e il dolore, finché andò a sbattere contro l'albero.

Sarasper fissò la donna, le fiamme e le frecce sibilanti con inorridito stupore, poi si lanciò verso la maga che si stava accasciando, solo per perderla di vista in mezzo a un'incandescente conflagrazione, quando la nave gli esplose davanti con un assordante ruggito.

L'arazzo ricadde al suo posto alle spalle di Maershee e parecchi bardi si protesero in avanti per riprendere la conversazione che avevano lasciato in sospeso mentre la matrona li serviva.

«Ecco», affermò uno di essi, sfilando una lunga e sottile pipa d'argilla dalle labbra incorniciate da baffi color ambra, «è mia ferma convinzione che dietro all'accaduto ci sia la mano di Silvertree, comunque essi siano morti. Lui odia tutti i bardi».

«E chiunque altro non tremi sotto il suo pugno d'acciaio», convenne in tono amaro un bardo giovane ma bianco di capelli. «Una volta ho dovuto fuggire dai suoi armaragor. Aveva detto loro di frustarmi, per darmi un valido motivo per produrre i suoni acuti e striduli che stavo emettendo».

Ci furono grugniti di rabbia e di disgusto, misti a qualche suono che poteva essere una risatina repressa. Flaeros sedeva del tutto immobile, non osando quasi credere di essere stato accettato come bardo e che gli venisse permesso di sedere in quella stanza privata insieme a una mezza dozzina di menestrelli veterani; al di fuori delle sue pareti rivestite di ricchi pannelli, la *Gargoyle dei Sospiri* era affollata e rumorosa, ma in quella stanza, intorno al fuoco morente, gli uomini che creavano musica in tutto Darsar stavano parlando in toni cupi di due colleghi morti.

«Helgrym mi ha insegnato a suonare il flauto», affermò d'un tratto uno di essi, «e mi ha presentato alla vecchia Teshaera».

«Per la Signora, lei sì che sapeva fabbricare corde!» mormorò con tristezza un altro bardo. «Adesso se n'è andata, come tutti gli altri».

Ci furono dolenti mormorii di assenso e cenni del capo.

«Mi chiedo cosa succederà a tutte le arpe di Delvin», chiese poi qualcuno.

«Suppongo che siano già state bruciate come legna da ardere. La sua padrona di casa detestava che la sua stanza rimanesse vuota mentre lui era in viaggio. Ho sentito dire che saliva da lui e gli rompeva un'arpa, giusto per dispetto, ogni volta che partiva».

«Non ne ha mai trovata una magica, vero?». Alcune teste si girarono, e chi aveva parlato aggiunse, in tono quasi deliziato, e abbassando la voce eccitata come se stesse rivelando un interessante segreto: «Trovare un'arpa magica è sempre stato il suo chiodo fisso, per tutta la sua vita».

«Non esiste una scorta illimitata di oggetti del genere», commentò acido il bardo che fumava la pipa. «Sarebbe stato meglio per lui se non avesse mai saputo dell'esistenza della magia».

«Una dichiarazione scontata, visto il modo in cui la magia lo ha ucciso», convenne un altro bardo, «ma chi fra noi può sostenere onestamente di non sapere che la magia esiste? Gli idioti e i pazzi, ecco chi può farlo, ma idioti e pazzi non sanno fare della buona musica».

«Lo so, ti ho sentito cantare», grugnì uno dei suoi colleghi.

Seguirono alcune risate e fischi di apprezzamento, uniti a qualche scambio di gesti rozzi.

«Esattamente, *come* sono morti?» chiese poi qualcuno.

«Fatti a pezzi da qualcosa che sembrava un drago grosso quanto un cavallo», rispose un bardo che fino a quel momento era rimasto in silenzio. «Qualcosa generato da un incantesimo e inviato a uccidere per conto dei Tre Oscuri».

«E come possono aver creato una cosa del genere?» si trovò a chiedere Flaeros. «I maghi nascono già sapendo come modellare i venti e le forze racchiuse nelle cose che crescono, oppure...».

Molte teste si girarono verso di lui, e di colpo Flaeros si sentì di nuovo un estraneo, e anche se si costrinse a rimanere seduto con apparente disinvoltura, dentro di lui qualcosa avvizzì e morì, mentre il silenzio si prolungava.

«Cosa insegnano oggi ai giovani bardi?» borbottò qualcuno. «Da che parte si soffia in un corno da caccia?».

«Calma, calma», intervenne una voce più matura. «Noi tutti abbiamo dovuto cominciare a imparare, da qualche parte, quindi perché lui non dovrebbe farlo qui? Ascolta, ragazzo: i maghi operano incantesimi prosciugando altre cose. A volte, se desiderano maledire qualcuno più intensamente di quanto desiderino vivere, prosciugano loro stessi, ma più spesso si tratta di un nemico, di uno schiavo o di bestie, o a volte di oggetti su cui sono stati già gettati degli incantesimi».

«E non è una cosa potente o affidabile quanto i grandi maghi vorrebbero farti credere», interloquì un'altra voce. «Puoi essere certo che il Barone Silvertree non starebbe offrendo cento carri carichi d'oro, se la magia potesse ritrovare sua figlia».

«E tuttavia lui ha al suo servizio tre fra i maghi più potenti che Aglirta abbia mai visto», obiettò caustico un anziano bardo. «La magia funziona meglio per cose che possono essere fatte anche mediante l'inganno... mi chiedo come mai sia così».

«Sentitelo, parla di magia e vuole delle risposte. *Questo sì* che è un idiota e un pazzo!».

«Ora basta», ingiunse ad alta voce il bardo che fumava la pipa. «A quanto pare, la Dama dei Gioielli si è fatta rapire, dato che a quanto ho sentito sembrerebbe che abbia progettato tutto lei stessa e abbia assoldato una banda di letali spadaccini perché facessero irruzione e la prendessero, e

tutti noi qui presenti *adoreremmo* avere tutto quel denaro, perché ci risparmierebbe dal dover viaggiare e cantare ancora».

«Cento carri carichi d'oro offerti dal barone a chiunque ritrovi sana e salva e gli restituisca Lady Embra Silvertree», mormorò qualcuno. «Mi chiedo quanto sarebbe disposta a pagare lei per essere tenuta d'ora in poi fuori dalla portata paterna».

«*Io*, invece, mi chiedo quanta gente, in tutta la valle, sarà tanto stupida da cercare di trovarla per reclamare il premio... come se il barone fosse disposto a concedere loro di vivere abbastanza a lungo da spenderlo!».

Quelle parole destarono numerosi cenni e dolenti mormorii di assenso.

«È l'alba», mormorò intanto qualcuno, indicando il soffitto.

Flaeros non aveva neppure notato il lucernario inserito in esso: attraverso il vetro, le prime dita rosee dell'alba stavano toccando l'oscurità morente della notte. Per qualche tempo, i bardi rimasero in silenzio, guardando quel chiarore crescere d'intensità, e intanto Maershee sgusciò nella stanza con altre bottiglie e bicchieri puliti per tutti. La sua uscita dalla sala parve riscuotere una decina di voci.

«Lady Silvertree può anche essere una maga che ordisce complotti», osservò una di esse, «ma io dubito che abbia organizzato il proprio rapimento: se suo padre dovesse riprenderla, numerose fustigazioni saranno la cosa minore che si potrà aspettare di dover subire!».

«Credi ci sia un barone rivale, dietro a tutto questo?» domandò il fumatore di pipa. «Per distogliere la mente di Silvertree dall'idea di passare a fil di spada tutta Aglirta fino a esserne il solo signore?».

Per tutta risposta, il bardo più anziano scrollò le spalle e si rivolse a Flaeros.

«Sei molto silenzioso, ragazzo. Senti forse una ballata prendere forma?».

«Forse», replicò Flaeros in tono sommesso, rabbrividendo. «Stavo pensando a Lady Silvertree come a una prigioniera e mi stavo chiedendo dove possa essere adesso... sola, senza dubbio impotente a difendersi contro gli orrori e le bassezze che la vita ora le può riservare».

Alcune teste si girarono a fissarlo, ma questa volta tutti i presenti mantennero un pensoso silenzio, e nel loro sguardo affiorò qualcosa che si avvicinava al rispetto.

«Ecco, ragazzo, quando avrai finito, non dimenticare di cantarcela. L'impotente Lady Silvertree, triste in mezzo alle sue piccole magie... hmmm».

L'esplosione scagliò verso l'alto un ribollire luminoso e furente di sfere e lingue di fuoco che riportarono bruscamente in sé l'impotente Lady Silvertree. Lanciata contro un groviglio di vele in fiamme, Embra rimbalzò in piedi ed emerse dal fuoco come una furia, mentre sotto i suoi piedi la barca continuava la sua corsa precipitosa sulla spinta della corrente, anche se cominciava a tremare e pareva essersi abbassata nell'acqua.

Ringraziando silenziosamente i Tre per aver avuto il buon senso, la notte precedente, di prelevare dal sacco di Hawkril alcuni degli oggetti più piccoli trovati nella Casa Silvertree e di riporli nel proprio assortimento di tasche, Embra ne tirò fuori alcuni e preparò un incantesimo in tutta fretta, anche se con la dovuta attenzione. In risposta alla sua parola finale, le fiamme che la circondavano tremolarono all'unisono, saettarono in verticale verso l'alto e cominciarono lentamente a muoversi in massa.

Snella e silenziosa, la maga Silvertree rimase immobile con sottili volute di fumo che si levavano dai suoi abiti strinati e anneriti, guardando le fiamme muoversi in cerchio sopra di lei, in un vortice reso sempre più rapido dalla sua volontà. I venti da essi generati afferrarono le frecce che solcavano l'aria, mandandole a minacciare inutilmente il cielo mentre Embra, con il sudore che le bruciava negli occhi e le colava dal mento, pronunciava ad alta voce l'ultima parte dell'incantesimo, sollevando di scatto le braccia.

Adesso il ponte era inclinato sotto i suoi stivali, l'acqua intonava un suo canto ringhiante da qualche parte, sotto le sue assi; accovacciandosi per evitare le frecce, Embra osservò con occhi socchiusi il gigantesco vortice di fuoco che, sulla spinta della sua magia, si stava abbattendo sugli alberi da cui scaturiva la tempesta di dardi.

Le fiamme si riversarono sulla foresta con un violento crepitare di rami, ed Embra sentì un singolo urlo inarticolato prima che sulla riva del fiume scoppiasse una conflagrazione di fuoco tanto intensa da far sbiadire la luce dell'alba. Con aria cupa, la maga rimase a guardare gli alberi che si protendevano come dita annerite in mezzo a ininterrotte cortine di fuoco, poi si issò nuovamente in piedi e spostò lo sguardo lungo il ponte scricchiolante, al di là del padrone dell'imbarcazione che stava barcollando con due frecce piantate nel corpo, appuntandolo infine sul resto dei Quattro.

«Fate navigare questa cosa!» gridò in tono imperioso, la voce che le si incrinava sull'ultima parola, mentre lunghe dita di scura acqua fluviale si protendevano per la prima volta sul ponte, generando volute di vapore; Embra si guardò intorno, rabbrividì, poi rivoltò gli occhi all'indietro e si

accasciò sul ponte in preda a un collasso.

Sarasper era il più vicino, e si lanciò incespicando lungo il plancito sussultante del ponte in direzione del punto in cui lei si trovava. La barca stava continuando la sua corsa, ma adesso alcune parti erano già sommerse e non sarebbe passato molto tempo prima che il fiume la trascinasse nelle proprie profondità...

Raggiunta la maga, il guaritore spinse da parte la sommità di un orcio infranto e afferrò Embra per le spalle per issarla in posizione eretta; era riuscito a metterla quasi seduta quando scivolò e fu costretto ad aggrapparsi a una vela fumante per sorreggersi, prima di tentare di nuovo.

Sarasper.

La voce era ricomparsa, e adesso era più forte di come lo era stata nei passaggi sotterranei, quando lui si era trovato solo di guardia. Il vecchio guaritore s'irrigidì, le mani strette intorno alle spalle di Embra.

A pochi centimetri dalla sua gola, sì.

Sarasper si sentì raggelare interiormente e replicò, nel silenzio della propria mente:

Ti definisci la Vecchia Quercia, eppure non avverto nessun tuono divino. Chi sei veramente?

VORRESTI SFIDARMI?

La forza di quel grido fece barcollare Sarasper, che si serrò invano gli orecchi mentre il suo corpo prendeva addirittura a vibrare per la violenza della coercizione che lo investiva.

«Io... io... io...» singhiozzò, agitando invano una mano come per tener lontano un nemico, poi la calda marea rovente che lo stava pervadendo gli oltrepassò la gola e gli afferrò la nuca con dita d'acciaio, facendogli avvertire un intenso senso di gelo.

Per adesso, sistemala a ridosso dell'albero, ingiunse la voce, e gli arti di Sarasper si mossero per obbedire, senza nessun ordine cosciente da parte sua. Pareva quasi che la voce stesse parlando a qualcun altro, qualcuno che non era nelle immediate vicinanze.

Quel paramezzale. Girati per nasconderlo, così, e ora raccoglilo e infilalo nella manica.

Adesso la barca si stava inclinando e la murata di destra cominciava a scomparire sotto la superficie. Il corpo di un membro dell'equipaggio, raggomitolato intorno alle tre frecce che lo avevano ucciso, rotolò improvvisamente lungo il ponte e lasciò la nave con uno sciacquio. Sarasper intravide fugacemente una bocca che sarebbe rimasta aperta in eterno, poi la

barca continuò la sua corsa, lasciandosi il morto alle spalle.

Intanto, il corpo del guaritore continuò a muoversi sotto il comando della misteriosa presenza nella sua mente, risalendo lungo il lato ancora asciutto della barca con una rapidità e un'agilità che Sarasper non avrebbe mai potuto esibire da solo. La Vecchia Quercia lo pilotò verso il punto in cui Craer e Hawkril stavano lottando per manovrare il timone danneggiato.

Il procacciatore era intento a tagliare e a rimuovere un groviglio di vele cadute quando Sarasper gli arrivò alle spalle, aspettando che l'improvviso rotolare del corpo di un membro dell'equipaggio attirasse in un'altra direzione lo sguardo di Hawkril per vibrare con forza un colpo con il paramezzale.

Il corpo di Craer sussultò sotto l'impatto, e per un momento il procacciatore accennò a voltarsi, sollevando la mano che impugnava il coltello; poi l'arma gli sfuggì dalle dita inerti e lui si accasciò sul ponte, mentre Sarasper si stava già spostando, abbassandosi per sgusciare lungo la murata di poppa e portarsi alle spalle dell'armaragor, che aveva sentito il rumore prodotto dalla daga dell'amico nel cadere sul plancito.

«Dita Lunghe, *cosa...*» ruggì il guerriero, staccando una mano dal timone per afferrare la cintura di Craer.

Sarasper spiccò un balzo in aria per rendere il più forte possibile l'impatto del paramezzale, e tornò a colpire con decisione.

L'armaragor barcollò e cadde sul timone, poi lottò per rialzarsi, ma Sarasper lo colpì nuovamente dietro l'orecchio e poi una terza volta, fino a quando lui cadde prono, lasciando il timone privo di controllo.

Il guaritore sostò accanto a lui, barcollando, mentre la voce tonante e irresistibile della Vecchia Quercia impartiva altri ordini. Doveva legare Embra alla murata per tenerla al sicuro a bordo, e poi tenere sott'acqua la testa dei due compagni privi di sensi per parecchio tempo, prima di far rotolare i loro corpi giù dalla barca inclinata e nel fiume.

L'istante successivo Sarasper si trovò a volare impotente attraverso l'aria in un groviglio di funi e di sartiame quando la barca andò a sbattere di prua contro alcune rocce aguzze e cercò di passare sopra di esse. Il ponte sussultò con violenza, sollevandosi in letali schegge di legno lunghe un paio di metri, e Sarasper vide una di esse trafiggere il padrone della barca, vide il poveretto artigliare invano l'aria nel dibattersi, poi andò a sbattere con estrema violenza contro qualcosa e tutto si dissolse in un'echeggiante marea rossa, scivolando nell'oscurità.

9.
Inseguendo pietre e scatenando guerre

In una grande sala di pietra bianca dall'alto soffitto, due vecchi abbigliati con vesti che non calzavano bene addosso a loro sedevano rigidi fianco a fianco a un tavolo, evitando di guardarsi a vicenda. Dall'altra parte del tavolo, di fronte a loro, c'era un elaborato seggio il cui alto schienale recava lo stemma del corvo dalle ali di fiamma proprio di Cardassa, un seggio che presto sarebbe stato occupato dal barone in persona. Dietro sua richiesta, entrambi gli uomini si erano alzati molto più presto del solito, e un occhio attento, come quello che, non visto, stava spiando i due vecchi da un buco nell'arazzo posto alle spalle del seggio vuoto, avrebbe già notato parecchie volte il serrarsi della mascella, il contrarsi della gola e il dilatarsi delle narici, tutti segni di uno sbadiglio soffocato.

I raggi del sole che sorgeva scelsero quel momento per sfiorare la sommità delle alte e strette finestre orientali, inondando la stanza di una luce improvvisa, e quasi che quel chiarore fosse stato un segnale, proprio allora l'arazzo si mosse, e da dietro di esso apparve un uomo riccamente abbigliato, dai penetranti occhi scuri e dai lucidi riccioli neri, le cui grosse mani arrossate erano decorate da molti anelli scintillanti. Essi riflessero la rosea luce dell'alba mentre l'uomo occupava il seggio dall'alto schienale, lanciava un'occhiata in direzione delle porte aperte della stanza e annuiva in risposta a un cenno appena percettibile della mano di un uomo in armatura lucida che sostava sulla soglia.

In reazione a un gesto del barone, l'ufficiale in armatura chinò il capo e mormorò qualcosa agli impassibili cortahar fermi alle sue spalle. I battenti che arrivavano fin quasi al soffitto si chiusero con un tonfo sonoro sotto la spinta delle loro mani, e il Barone Ithclammert Cardassa si protese in avanti sul suo elegante seggio.

«Allora, Baerethos? Pare che finirai per scoppiare se sarai costretto a rimanere ancora in silenzio, quindi tanto vale che parli per primo», disse.

Quasi balbettando nell'affrettarsi a ringraziare, il magro vecchio avvolto in una sbiadita veste da mago blu e oro si lanciò in un impetuoso discorso.

«Signore, ho completato le mie deduzioni. A lungo ho faticato, cercando segni, effettuando divinazioni e consultando il sapere antico, e adesso ho svelato per te il messaggio nascosto in tutto questo. Uno dei Dwaerindim... Hilimm, la Pietra del Rinnovamento, deve trovarsi attualmente al Raduno di Daern!».

Il barone inarcò un sopracciglio e guardò verso l'altro vecchio, che stava ascoltando immerso in un assoluto silenzio, le labbra serrate.

«Il Raduno di Daern», ripeté riflettendo.

«È un crocevia che si trova a Felsheiryn, signore», aggiunse con entusiasmo Baerethos. «Là c'è un cerchio di pietre coperto dalla vegetazione, che una volta era la torre di un mago, anche se è da tempo in rovina, e che adesso viene usato come accampamento dai venditori ambulanti di pass...».

«Ho familiarità con quel posto», lo interruppe il barone in tono pacato, sollevando una mano per chiedere silenzio e prelevando lo scettro dal tavolo per percuotere una campana che si trovava accanto a esso.

I suoi rintocchi fecero accorrere da oltre le porte l'ufficiale in armatura, che si fermò sull'attenti accanto al barone.

«Ordini», affermò semplicemente Ithclammert Cardassa, senza sollevare lo sguardo. «Manda al Raduno di Daern due pattuglie complete, agli ordini di Denetharl Lama di Guerra. Dovranno cercare una pietra a chiazze grigie e marrone, una sfera liscia grande pressappoco così, che reca il simbolo del sole o di una stella», proseguì il barone, tenendo le mani a una distanza di poco più di quattro dita una dall'altra. «Avvertili di questo: è possibile che la trovino a fluttuare nell'aria, come può darsi di no. Rivoltate ogni pietra del cerchio per guardarci sotto, usate i badili, e riportate indietro qualsiasi cosa troverete al crocevia, il più in fretta possibile. Guardatevi da eventuali maghi che cerchino di sottrarvi la Pietra».

L'altro vecchio seduto al tavolo si agitò e aprì la bocca, ma il barone lo trafisse con una severa occhiata e lui abbassò lo sguardo sul piano del tavolo, arrossendo e rimanendo in silenzio.

L'ufficiale protese il braccio nel secco gesto orizzontale che in Cardassa era usato come saluto, e si allontanò in tutta fretta; qualcosa che poteva quasi essere un sorriso sfiorò poi le labbra del barone, mentre questi si girava verso il secondo vecchio.

«Ubunter, hai un'altra teoria riguardo al Dwaerindim?» chiese, sempre in tono mite.

Il vecchio vestito di seta marrone alquanto spiegazzata lanciò al rivale Baerethos un'occhiata carica di disprezzo, si raddrizzò sulla propria sedia e rispose con voce solenne e aria erudita.

«In effetti *è così*, grande signore. Invece di confidare negli scritti del bardo Haerlaer, che era spesso ubriaco, come ha fatto il mio collega che mi siede accanto, o di commettere l'errore di interpretare l'affermazione del mago Jhantilar, quando scrive del "luogo di riposo del maestro più dolce

che abbia mai conosciuto", supponendo che si riferisca al mago Daern invece che alla maga Skalaerla di Brostos, io ho scelto di fidarmi di Hathaparauntus di Sirlptar», esordì, poi si protese in avanti con improvviso entusiasmo e proseguì, quasi cantilenando: «Lui scrive che nei giorni precedenti alla sua caduta in disgrazia, Skalaerla si era preparata a ciò che sapeva stava per accadere murando certe magie in una cripta sotto il Castello Brostos, attività in cui venne notata da Delgaer lo Sciocco, fratello più giovane del barone dell'epoca. Lui...».

«E tu *credi* agli scritti incoerenti di uno scemo?» esplose Baerethos. «*Questa* sarebbe erudizione?».

«Il punto», ribatté Ubunter, infervorandosi, «non è capire se Delgaer era intelligente quanto la maggior parte degli uomini ed era soltanto incapace di parlare, né se ciò che ha scritto sia la verità o meno, e neppure se Hathaparauntus abbia riferito la cosa con precisione! Il punto è che sappiamo da altre fonti che il Barone Oldrus Brostos ha letto i diari di Delgaer molto tempo dopo il trapasso di quest'ultimo, ha esplorato la cripta e ha ordinato di sigillarla, dopo che gli incantesimi-trappola disposti da Skalaerla avevano ucciso tre dei suoi armigeri migliori! Laggiù c'era qualcosa, che è ancora là, e perché non potrebbe trattarsi di ciò che sappiamo essere stato in possesso di Skalaerla, ma che nessuno è mai riuscito a trovare dopo che lei è stata incatenata e il suo alloggio perquisito? Lei avrebbe senza dubbio usato quel qualcosa per porre fine alla sua prigionia, o addirittura per prevenirla, se lo avesse avuto a portata di mano! *Io* dico che Hilimm, la Pietra del Rinnovamento, giace nascosta nelle mura della cripta sottostante il Castello Brostos, nella baronia che reca questo stesso nome».

«Ridicolo!» scattò Baerethos, e il momento successivo i due vecchi presero a ringhiarsi contro, agitando le dita in violenti gesti di dissenso.

Il barone intanto suonò di nuovo la campana, poi percosse entrambi i suoi supposti maghi sulle mani e sulla testa con lo scettro, fissandoli con freddezza una volta che ebbe ottenuto la loro attenzione.

«Silenzio!» ingiunse in tono secco, prima che l'ufficiale arrivasse al tavolo; poi, con la stessa calma di prima, procedette a inviare un secondo contingente nella Baronia di Brostos, con ordini identici ai precedenti.

«Ma... ma Thanglar Brostos vedrà i tuoi soldati come un contingente d'invasione! Sarà la guerra!» protestò Baerethos, con voce soffocata.

«Sì, non dubito che lo farà», convenne il barone, con un accenno di sorriso. «Anzi, ci conto». E mentre Baerethos lo fissava a bocca aperta, tingendosi lentamente di un pallore mortale, aggiunse: «Cardassa è preparato.

Ho sentito», proseguì quindi, senza pause, rivolto ora a Ubunter, «una quantità di parole grandiose riguardo al "ridestarsi di antichi poteri" e a come queste antiche pietre potrebbero salvare tutto Darsar o distruggere tutti i draghi, se posizionate nel modo esatto, ma adesso preferirei sentire semplici, definite e vere promesse riguardo a ciò che mettere le mani su questa Pietra del Rinnovamento può fare per me *subito*».

«Hilimm è la Pietra che rinnova», si affrettò a rispondere Ubunter, prima che il suo collega potesse dire qualcosa. «Se accostata a qualcosa ripara le rotture, annulla la decomposizione e la ruggine, per quanto estese, così come rimuove la sterilità dal grembo umano e dal suolo».

«Abbastanza utile», commentò Ithclammert Cardassa, scrollando le spalle, «ma ho fabbri che possono forgiare nuove spade quando rompo quelle vecchie e...».

«Signore», lo interruppe Baerethos, «le Pietre del Mondo sono oggetti potenti, tutte quante. Con Hilimm in mano, un mago potrebbe lanciare incantesimi che già conosce da adesso al giorno della sua morte senza bisogno di studiare, di fare sacrifici o di trovare oggetti che ne alimentino la magia. Ci hai visto approntare falò che fungano da radice per i nostri incantesimi e sai come l'esecuzione di una sola magia trasformi una fiamma alta quanto un uomo in fredda cenere in un solo istante. Con un Dwaerindim, non ci sarebbe mai più bisogno di questo».

«Ah, questo spiega qualcosa», mormorò il barone con un sorriso in tralice, annuendo.

«Chi detiene un Dwaer può stare sotto il sole rovente o nel cuore di un incendio e uscirne illeso, e può anche ridere della maggior parte degli incantesimi», si affrettò ad aggiungere Ubunter. «Non ha bisogno di bere, né deve temere contaminazioni o veleni se beve acqua in cui è stata immersa la Pietra».

«Hilimm può trasformare un uomo anziano in un giovane vigoroso per un giorno ogni anno», continuò Baerethos, «e tutti i Dwaer possono risplendere come torce. Se poi una persona riesce a ottenerne più di uno, essi possono essere usati congiuntamente per controllare poteri ancora più grandi».

«Mi state descrivendo giocattoli per maghi», affermò con freddezza il Barone Cardassa, «o qualcosa che potrebbe trasformare gente come voi in qualcosa di simile a un mago. È per questo che siete entrambi così desiderosi di mettere le mani su una Pietra del Mondo?».

I due vecchi lo fissarono con aria nervosa ma non replicarono, e Baere-

thos si umettò le labbra.

Sorridendo, il barone raccolse di nuovo lo scettro: il loro stesso silenzio era stato per lui una risposta eloquente.

«Vi ringrazio tutti e due», disse, percuotendo la campana per la terza volta. «Ora andate in cucina a mangiare, perché Cardassa ha bisogno che rimaniate in salute. Nei giorni a venire, è possibile che io abbia bisogno perfino di maghi che devono accendere falò». Mentre Baerethos e Ubunter lo fissavano, inghiottendo entrambi quell'insulto, anche se in genere si rifiutavano ferocemente di fare qualsiasi cosa all'unisono, una delle guardie di stanza vicino alla porta si affrettò ad avvicinarsi al tavolo in risposta al suono della campana.

«Fammi portare subito il mio pasto», ordinò il barone, «e avverti Roeglar di preparare i suoi uomini alla partenza il più in fretta possibile. Abbiamo dei confini da ispezionare, ed è tempo che succeda qualche "incidente" con uno dei nostri vicini».

Mentre l'armigero s'inchinava, il barone gettò lo scettro sul tavolo e si alzò. I due vecchi scattarono in piedi per inchinarsi con tanta premura che la sedia di Ubunter si rovesciò all'indietro con uno schianto. Nessuno notò l'occhio osservatore che si ritraeva con fare pensoso dal buco presente nell'arazzo oltrepassato in precedenza dal barone, e il suono acuto delle scuse balbettate da Ubunter coprì il tenue rumore della porta del passaggio privato fra la camera da letto e la sala da colazione del barone che si apriva e si richiudeva.

Due mercanti dallo sguardo assonnato svoltarono lo stesso angolo di Adeln appena prima che i raggi del sole sorgente arrivassero a toccarlo. I due stavano percorrendo lo stretto vicolo ombroso cosparso di botti provenendo da direzioni opposte, gli stivali impolverati che si muovevano in silenzio sulle pietre umide e fangose, e quasi andarono a sbattere uno contro l'altro, urtandosi di spalla e portando la mano alla spada con identiche imprecazioni di sorpresa.

I due uomini brizzolati e pensosi, vestiti con i calzoni, il giustacuore e la sopratunica preferiti dai mercanti di tutto Darsar, armati di spade semplici e pratiche, che davano entrambi l'impressione di saper usare bene, impiegarono meno tempo della maggior parte dei mercanti a squadrarsi a vicenda, scambiandosi poi un sorriso esitante.

«Una mattina luminosa e piacevole», azzardò poi uno dei due, lasciando scorrere lo sguardo su e giù per il vicolo, come per raccogliere le prove

della propria affermazione.

«Infatti», fu pronto a convenire cordialmente l'altro, facendo altrettanto. «Una mattina eccellente per vendere pesce, se la cosa t'interessa».

«Per i Tre! Stavo giusto andando ai moli per acquistarne», fu l'entusiastica risposta, poi il secondo mercante accostò la testa a quella del collega e borbottò: «È il momento?».

«Non ancora», replicò l'altro, a voce ancora più bassa. «Presto il vino dovrebbe fare effetto. L'ho consegnato agli alloggiamenti la scorsa notte. Aspetta di sentir squillare il mio corno».

Quasi che le sue parole fossero state un segnale, l'aria tutt'altro che profumata del vicolo vibrò per lo squillo assordante di un corno da caccia, ed entrambi gli uomini si paralizzarono per lo stupore.

«Cosa...» cominciò a dire uno di essi, mentre il siniscalco di Adeln sbucava da dentro una botte, proprio dietro di loro, e vibrava un colpo di mazza con forza brutale.

Ci vuole pochissimo tempo, e ancor meno chiasso, per spargere il cervello di due uomini sull'acciottolato, pensò Presgur, uscendo con un volteggio da dentro la botte; ai suoi piedi, i corpi smisero di contorcersi con qualche fievole suono umido.

«Grazie per averci guidati fino a tutti i vostri amici, stupide volpi di Silvertree», disse a uno dei cadaveri, in tono soddisfatto, poi si girò verso l'altro e aggiunse: «La prossima volta, non usate la radice di mandorlo per avvelenare il vino. Ad Adeln, i soldati hanno ancora una lingua con cui avvertirne il sapore».

Uomini con la spada in pugno stavano cominciando a emergere dalle porte in ombra, lungo tutto il vicolo. Presgur si chinò a staccare un corno da caccia dalla cintura di una spia di Silvertree che non ne avrebbe più avuto bisogno e impartì un ordine all'uomo più vicino.

«Portate questa feccia a Casa Hawkroon. Il nostro Lord mago ha in serbo per i troppo astuti maghi di Silvertree una piccola sorpresa che richiede sangue fresco».

La luce limpida del mattino che sfiorava gli alberi tutt'intorno a lui non migliorò minimamente l'umore di Hawkril, che continuò con cupa determinazione a torcere rami morti fino a staccarli dagli alberi su cui erano cresciuti per poi gettarli su un mucchio sempre più grosso di legna secca. Quel lavoro stava richiedendo un tempo troppo lungo.

Per l'armaragor aveva poca importanza che qualcuno potesse sentirlo

spezzare i rami o che occhi ostili potessero notare le alte fiamme del fuoco che intendeva accendere, perché se non avesse riscaldato al più presto i compagni privi di sensi, tre membri della Banda dei Quattro sarebbero diventati altrettanti cadaveri. Adesso essi giacevano in un piccolo gruppo di fagotti fradici nella valletta dove li aveva adagiati, dopo tre spossanti tragitti per trasportarli attraverso la foresta dalle rocce su cui la barca era naufragata fino alla successiva ansa del fiume e a quella valletta. Tutto ciò che la Banda dei Quattro ancora possedeva era quanto ognuno aveva indosso o ciò che lui aveva salvato dal naufragio, e l'armaragor non aveva avuto la forza per fare un quarto viaggio. Quando se ne era andato, i corvi si stavano già accalcando intorno al padrone della barca, infilzato su un pezzo di legno e intento a fissare con occhi vuoti gli sciami di mosche, e lui aveva voluto evitare che quegli animali lo seguissero fin lì.

L'armaragor sarebbe già dovuto crollare per lo sfinimento, ma una ferrea forza di volontà lo stava aiutando a resistere per il tempo necessario a raccogliere e ad accatastare la legna; giunse poi il momento di usare l'acciarino, e lui si sentì girare la testa quando si chinò per soffiare sull'esca e sviluppare la fiamma: qualcuno lo aveva percosso per bene con un randello piccolo ma sufficientemente duro.

«Non avremmo potuto limitarci ad andare a caccia di daini per una stagione?» borbottò, lanciando un'occhiata al corpo raggomitolato del più vecchio amico che gli rimanesse. «Dovevi proprio dare la caccia a una maga a causa dei suoi gioielli? E quanto siamo arrivati lontano con quei vestiti, comunque? Da una casa dei Silvertree all'altra, attraverso il fiume! Bah», concluse, tornando a concentrarsi sul proprio lavoro mentre l'esca prendeva fuoco vivacemente e giungeva il momento di passare alla fase critica di alimentarla con i primi rametti.

Alle sue spalle, il malignato procacciatore si mosse, le sue palpebre tremarono per un momento, poi lui si svegliò completamente, ma rimase disteso ad ascoltare il crescente crepitare del fuoco misto a un rumore di stivali e a un respiro lento e pesante che doveva appartenere ad Hawkril. C'erano alberi tutt'intorno e non si sentiva nessun suono di acqua corrente o lo scricchiolare e gemere di una vecchia imbarcazione trasportata dal fiume. Dove si trovava?

E sarebbe vissuto abbastanza perché scoprirlo potesse avere importanza? Il procacciatore sondò con cautela l'area dolorante che aveva sulla nuca, poi si tastò il resto del corpo con mani che ancora dolevano e bruciavano, e infine si liberò dal mantello bagnato in cui Hawkril doveva averlo avvolto,

alzandosi in piedi.

Il rumore da lui prodotto indusse Hawkril a girarsi di scatto. Craer gli rivolse un contrito sorriso di ringraziamento, si scrollò per essere certo di aver ritrovato l'equilibrio e che gli arti doloranti obbedissero ai suoi comandi, poi venne avanti per posare la mano sulla spalla dell'amico in un silenzioso gesto di ringraziamento. Togliendosi il mantello grondante, lo appese quindi ai rami degli alberi per nascondere la luce del fuoco sempre più vivace alla vista di chiunque guardasse verso di loro dalla riva opposta del fiume o stesse navigando su di esso per ordine del Barone Silvertree.

Contraendo la bocca in una smorfia in reazione a quel pensiero, Craer si soffermò per un momento ad ascoltare i suoni della foresta, poi si allontanò fra gli alberi per svuotare la vescica e raccogliere altra legna, muovendosi il più silenziosamente possibile, e mentre camminava estrasse il coltello, pensando che il proprio stomaco borbottante avrebbe probabilmente gradito un succulento arrosto per colazione.

Sarasper cominciò a gemere e a mormorare frasi indistinte molto prima di destarsi del tutto; Hawkril lo ascoltò attentamente, ma il guaritore non disse nulla di comprensibile prima di sollevarsi di colpo a sedere, sveglio e con lo sguardo fisso.

Sul suo volto c'era un'espressione di terrore, e il sudore generato dal ricordo della paura provata gli imperlava la fronte, scorrendogli lungo le guance. Quando però Hawkril si protese in avanti per guardarlo meglio, Sarasper trasse un profondo respiro e gli segnalò di allontanarsi, insistendo nel sostenere di stare bene.

Lo stanco guerriero gli scoccò un paio di occhiate sospettose mentre l'aria del mattino si faceva più calda, e notò che l'espressione angosciata non abbandonava i suoi occhi.

A un certo punto, fu certo di aver sentito il vecchio sussurrare la parola «sopraffatto», ma se non altro il guaritore aveva ripreso conoscenza e si stava muovendo per la valletta, arrivando addirittura a frugare tra le foglie della foresta alla ricerca di radici e funghi per la colazione.

Quando sollevò l'ultimo fagotto per adagiarlo vicino al fuoco, l'armaragor serrò le labbra con aria preoccupata: Lady Embra Silvertree continuava a dormire, per quanto lui facesse rumore e le assestasse qualche pizzicotto o qualche schiaffo lieve.

Giunse poi il momento in cui il profumo del coniglio e dello scoiattolo che arrostivano prese ad aleggiare intenso intorno a loro, e tre uomini preoccupati lavarono i capelli alla donna addormentata, togliendo via il san-

gue secco, mentre lei continuava a dormire, ignara di quei gentili tentativi di ridestarla. I tre la rigirarono, per far asciugare su tutti i lati i vestiti che aveva indosso, e infine discussero sul da farsi.

«Abbiamo un accordo», ricordò Sarasper al procacciatore e all'armaragor con decisione. «Sempre che questo significhi qualcosa per due uomini che vivevano a Blackgult».

«Io sto più attento di te a quello che dico, guaritore», ribatté Hawkril, incupendosi in volto. «Sentimenti ostili sono una misera ricompensa per un uomo che non molto tempo fa ti ha tirato fuori dal fiume».

«Ehi, un momento... state calmi, tutti e due», si affrettò a intervenire Craer. «Sì, abbiamo un accordo, Sarasper, e ci atterremo a esso, ma di certo capirai che per riuscire in... nell'impresa che Grande Padre Quercia ti ha affidato, devi rimanere *vivo*».

«Questo è ovvio, Craer», replicò Sarasper, fissandolo con occhi roventi. «Che sorta di astuto trucco stai escogitando?».

Il procacciatore assunse un'espressione esasperata.

«Nessun trucco, vecchio sospettoso», garantì, «ma solo un semplice punto da evidenziare: nessuno di noi può permettersi di dedicare tutta la sua vita solo ed esclusivamente alla ricerca dei Dwaerindim. Se dovessimo farlo, i tre maghi del Barone Silvertree, altri nostri vecchi nemici e chiunque altro stia già cercando le Pietre, il che significa la metà dei maghi, alcuni dei bardi e tutti i baroni di Aglirta, potrebbero aspettare il nostro arrivo in un posto specifico e prepararci con facilità delle trappole, volta per volta. Tutto quello che devono fare è diffondere la notizia che un Dwaer si trova in un posto determinato, effettuare i loro preparativi e aspettare. Non ci vorrà molto a eliminarci. In che misura credi che saresti riuscito a guarirci, se solo un decimo delle frecce piovute su quella barca avesse raggiunto il bersaglio? Ne basta una soltanto nel posto sbagliato, in un occhio, nella gola o nel cuore, e la Signora dalle Corna ti consegnerà all'Oscuro, e allora la tua ricerca non avrà più molta importanza».

«Lo so», ammise il guaritore, con un filo di voce. «Questa paura mi ha indotto a restare nascosto troppo a lungo... finché non siete arrivati voi».

Gli occhi gli si velarono improvvisamente di lacrime, e lui abbassò la testa.

«Smettila e dà un'occhiata alla ragazza», disse Hawkril brusco. «Cos'ha che non va?».

«Nulla», replicò allegramente Craer. «Dorme, facendo riposare quella sua lingua affilata, e questo va benissimo. Non disturbare le maghe che

dormono, questo è il mio motto».

Sarasper e Hawkril lo fissarono entrambi con espressione acida, grugnendo d'esasperazione, i loro pensieri nuovamente in assonanza. Sorridendo loro, Craer scrollò le spalle, estrasse dalla fibbia della cintura il coltello più piccolo che gli altri due avessero mai visto e sollevò una delle mani inerti di Embra, cominciando a tagliarle le unghie e ignorando gli sguardi degli altri due, anche quando da irritati divennero increduli.

Una mattina piacevole e luminosa, proprio come afferma l'antico detto, stava rischiarando le rovine di Indraevyn quando Phalagh di Ornentar, assonnato e barcollante, emerse dalla camera in rovina che aveva diviso con gli altri due maghi per andare a dare sollievo alla vescica; uno dei due russava con sonori e irregolari sbuffi degni di un cinghiale, e quando avesse scoperto di chi si trattava...

Phalagh aggirò un mucchio di pietre smosse alla ricerca di qualche albero da annaffiare e si trovò davanti il guerriero veterano Rivryn, sempre avvolto nella puzzolente armatura che non si era più tolto da tre giorni, fermo con una mano sull'elsa della spada e con un'espressione acida sul volto segnato.

«Quella è un'espressione tempestosa», commentò il mago, inarcando un sopracciglio mentre irrorava un impotente alberello che cresceva lì accanto. «A cosa è dovuta?».

«Sto pensando che voi lanciatori d'incantesimi montate la guardia in maniera davvero molto vigile», replicò Rivryn, con asciutto sarcasmo, accennando a un'area di rocce coperte dalla vegetazione e cinte da alberi.

«Eh?» borbottò Phalagh, intento a liberare la mente dalle ultime ragnatele del sonno, poi guardò nella direzione in cui era puntato il braccio proteso del guerriero, e chiese: «Cosa stai indicando?».

«Guarda», fu la laconica risposta. «Assenza di maghi».

Phalagh si guardò di nuovo intorno, mentre un lieve senso di gelo cominciava ad attanagliarlo. Rivryn aveva ragione: non c'era traccia del mago che avrebbe dovuto montare l'ultimo turno di guardia.

«L'ultimo turno è toccato a Nynter», affermò lentamente, accigliandosi, «e avrebbe dovuto essere proprio qui, o al massimo laggiù, vicino a quella roccia sporgente».

Insieme, i due scesero verso la roccia, aggirandola con una cupa occhiata di assenso reciproco per sbirciare di qua e di là, salvo poi arrestarsi all'unisono, in silenzio e con lo sguardo fisso.

Nynter era in piedi all'interno della soglia scura e priva di porta di un vicino edificio in rovina, o per meglio dire, la parte inferiore del suo corpo era ferma là, rivolta verso di loro: gambe e bacino erano ancora eretti, ma la parte superiore del corpo pareva essere stata staccata di netto con un morso e divorata, o portata via. Il sangue era defluito lungo le gambe dai segni lasciati da quelle terribili zanne, raccogliendosi in una polla ora asciutta intorno ai piedi del mago, e una delle sue daghe alate orbitava ancora intorno ai macabri resti in un cerchio pigro, lento e infinito, come una mosca paziente.

Phalagh deglutì, cercò di parlare ma scoprì di avere la gola ancora troppo asciutta e deglutì ancora.

«Cosa può aver fatto questo?» chiese, in un rauco sussurro.

«Qualsiasi cosa, o quasi», ribatté il guerriero, scrollando le spalle. «Se ben ricordi, non abbiamo esplorato abbastanza a fondo questo posto a causa della vostra fame incalzante e della vostra fretta di trovare una pietra fluttuante».

«Osi farti beffe di me?» ringhiò il mago, girandosi verso di lui.

«Oh, no», ribatté Rivryn, con assoluta calma, rigirando in una mano una daga che il mago non gli aveva visto estrarre. «Non sarei mai così stolto da fare una cosa del genere». La daga volò in aria con una piccola rotazione per poi essere afferrata abilmente dalle dita callose e rigirata ancora. «Ho troppo bisogno di voi: tu sei uno dei due soli maghi che ci sono rimasti, e i maghi sono *così* utili, *così* vigili, che a volte mi chiedo cosa faremmo tutti noi senza di loro».

Due sguardi glaciali e inespressivi s'incrociarono per parecchio tempo, mentre la daga continuava a roteare e a ricadere con un ritmo costante, poi il mago fu il primo a ritirarsi da quel confronto.

Il Barone Silvertree preferiva tenere i suoi maghi dove poteva vederli, e dove si potessero tenere d'occhio a vicenda, e non amava lasciarli abbandonati a loro stessi e liberi di tramare chissà quali inganni. Inoltre, gli piaceva che essi fossero sempre impegnati a lavorare per lui, senza dedicarsi a piccoli tradimenti personali.

In mattine come quella, era per lui una fonte di soddisfazione entrare nella camera delle udienze e trovarli al lavoro; naturalmente, tutto ciò richiedeva che arrivasse sempre a un orario diverso, per tenerli sul chi vive e pieni di rispetto, in quanto non sapevano quando avrebbe fatto la sua apparizione.

Quindi, anche se avrebbe preferito trascorrere la mattinata nel suo vasto letto con le sue sei concubine, quel giorno le incitò perché facessero in fretta a soddisfarlo e a lavarlo, lasciò che lo vestissero con una veste di seta e si recò infine nella camera delle udienze in loro compagnia, per concedersi là un'abbondante e sontuosa colazione.

Mentre le concubine s'inginocchiavano per servirgli il cibo, il barone rivolse ai maghi un cordiale saluto, a cui essi però risposero a stento, con la massima brevità concessa dall'educazione. Il barone accettò la cosa con un sottile sorriso, notando come tutti e tre fossero impegnati a lavorare duramente. Markoun era prossimo a risanare l'occhio accecato, o forse a rimpiazzarlo con una copia di quello sano, Ingryl stava elaborando mezzi per rintracciare la dispersa Lady Embra, e Klamantle stava spiando la mente degli agenti di Silvertree nelle baronie sparse lungo tutto il Fiume Sinuoso, per apprendere le ultime notizie e avere una conferma della loro perdurante fedeltà.

Dei tre, Klamantle sembrava il più assorto nel proprio lavoro, perché gli incantesimi che stava impiegando richiedevano che chi li eseguiva si concentrasse su pensieri lontani fissando la fiamma di una lampada a olio.

Di conseguenza, il barone rimase sorpreso quando il più silenzioso dei tre maghi d'un tratto indietreggiò barcollando dal proprio tavolo da lavoro con uno stridio rauco, cominciando a barcollare per la stanza artigliandosi gli occhi, mentre volute di fumo parevano sbucare dalle sue dita.

Ingryl non sollevò neppure lo sguardo, ma tutti gli altri presenti nella stanza guardarono verso il mago sofferente e impallidirono. Anche la lampada a olio stava emettendo fumo, la sua fiamma del tutto spenta.

«Dove stava guardando?» chiese seccamente il barone, intercettando lo sguardo dell'unico occhio rimasto a Markoun.

Il mago più giovane guardò verso i mezzi gusci di noce sparsi sulla mappa di Klamantle e rispose in tono cupo.

«Adeln», disse. «Là qualcuno ha operato una magia su di lui». Spostò quindi lo sguardo sul collega ferito e chiamò, con esitazione: «Klamantle?».

La sola risposta che ottenne fu un ululato di sofferenza e di disperazione, mentre Beirldoun si girava di scatto verso di lui, allontanando le mani dal volto.

Markoun rabbrividì: gli occhi di Klamantle erano scomparsi, e al loro posto parevano essere rimasti due buchi da cui scaturivano gemelle volute di fumo. La bocca del mago ebbe un tremito, poi una nuova ondata di do-

lore lo investì e lui riprese a urlare.

Sussultando, le concubine che circondavano il barone si ritrassero dal mago ferito, ma Faerod Silvertree continuò a mangiare con calma. Markoun gli lanciò un'occhiata, poi guardò verso il Maestro d'Incantesimi Ingryl, che stava lavorando senza pause al proprio incantesimo, e scosse il capo con incredulità nel tornare a sua volta al proprio tavolo da lavoro. Tratto un profondo sospiro, protese le mani verso la sfera di argilla che aveva modellato a somiglianza di un occhio, ma i singhiozzi e le urla andarono salendo di tono, e per due volte lui allungò la mano verso una pergamena solo per ritrarla. Alla fine si girò, accigliandosi, e lanciò con voce tersa un incantesimo di sonno profondo, avanzando per sorreggere il corpo improvvisamente silenzioso e inerte di Klamantle e adagiarlo sul pavimento.

Adesso il fumo si stava dissolvendo, e Markoun poté vedere che il suo collega aveva ancora gli occhi, ma che le pupille erano bianche, strinate dal calore. Rabbrividendo, sollevò lo sguardo, e scoprì che l'attenzione del barone era concentrata su di lui; negli occhi di Faerod Silvertree si poteva leggere un'espressione quasi di disprezzo.

«Non potevo lavorare con tutto quel rumore», spiegò Markoun.

«Si può imparare a farlo», ribatté il barone, scrollando le spalle. «Guarda laggiù». E accennò con la testa in direzione di Ingryl Ambelter, che con assoluta tranquillità e senza fretta era intento ad assestare due morsetti da gioielliere perché tenessero teso davanti a lui un capello di Embra Silvertree. «Prima di sera, gli affiderò l'incarico di risanare gli occhi di Beirldoun».

«Chiedo scusa, signore», replicò Markoun, annuendo, «ma non posso fare a meno di chiedermi perché ci stiamo intromettendo negli affari di Adeln, quando è evidente che laggiù non gradiscono neppure un'evocazione d'immagini a distanza».

Se fosse stato meno intimidito dal barone, e quindi meno timoroso delle conseguenze che potevano derivare dall'aver azzardato una simile domanda, forse il più giovane dei maghi di Silvertree si sarebbe infine accorto dell'occhio che stava sbirciando da uno spioncino alle spalle del barone, un occhio che nelle ultime settimane aveva trascorso molto tempo a spiare il signore di Silvertree e i suoi Tre Oscuri, ma così come stavano le cose, non lo notò affatto.

Il Barone Silvertree sollevò un bicchiere dal tavolo, guardandolo come se non lo avesse mai visto prima, e ne sorseggiò il contenuto.

«Il bisogno di fare domande e di apprendere cose che non li riguardano sembra essere un difetto che affligge tutti i maghi», commentò con voce strascicata, rivolto al bicchiere stesso. «Purtroppo, anche quelli a me fedeli».

«Perdonami, signore. Io... io...».

«Basta così», interruppe il barone, sollevando una mano. «Hai fatto una domanda e avrai una risposta, almeno parziale. Non sarà certo una novità per un mago erudito il fatto che tutte le baronie lungo il corso del Fiumargento si stiano preparando alla guerra, una guerra che si scatenerà sicuramente, come è vero che la notte segue il giorno. I mercenari mangiano troppo, e la loro fedeltà costa troppo cara perché chiunque fra noi si possa permettere di lasciarli inutilizzati per più di una stagione al massimo. Qualcuno attaccherà qualcun altro, e tutta la valle precipiterà nel conflitto. Ci penserò io, se non lo farà nessun altro».

Faerod Silvertree fece una pausa, rivolgendo al più giovane dei suoi maghi un gelido sorriso.

«Non hai bisogno di sapere chi, a mio parere, agirà per primo, perché questo è un gioco aperto soltanto a coloro che cercano di detenere possedimenti nella valle. In ogni caso, ciò ha poca importanza, dato che da quando Blackgult è caduta nelle mie mani e ho potuto impadronirmi di tutte le sue terre, il resto dei sovrani della valle è da considerarsi condannato senza speranza. Aglirta risorgerà, e sarò io il suo re, anche se ci sarà in giro molta meno gente che potrà assistere alla sua rinascita, una volta che sarà scoppiata la guerra e che saranno state uccise le persone che riterrò prudente far eliminare».

Pareva proprio che quel giorno Markoun fosse deciso a vivere pericolosamente, visto che si ritrovò a porre un'altra audace domanda.

«Ma di certo, signore, è possibile che ogni barone che disponga di un numero sufficiente di armaragor e di mercenari stia pronunciando in privato le tue stesse parole, non credi? Come potete avere ragione tutti quanti?».

Il barone si limitò a sorridere.

«Oppure dipenderà tutto dalle sorti della battaglia e dai capricci dei Tre?» si affrettò ad aggiungere nervosamente Markoun, per riempire il silenzio che si andava prolungando.

«Credo», ribatté il barone, senza che il suo sorriso si alterasse minimamente, «che tu abbia visto almeno in parte fino a che punto Silvertree sia pronto alla guerra imminente. Non ci siete soltanto voi tre, i miei alleati e un esercito più numeroso e ben addestrato e armato di tutti gli altri della

valle. Ci sono anche i granai».

«I granai? Sì, ma...».

Il barone accarezzò i capelli della sua concubina preferita, che gli aveva posato la testa in grembo.

«Ah, capisci ma non comprendi», commentò. «Impara, dunque: quando andremo in guerra, i guerrieri di Silvertree useranno torce e olio con lo stesso entusiasmo con cui useranno la spada e le balestre».

«Per bruciare e distruggere?» obiettò Markoun, socchiudendo gli occhi. «Perdonami, signore, ma questa è una cosa che non ho mai compreso: cosa puoi ottenere dal danneggiare e rovinare ciò che conquisti? In questo modo, i guerrieri di Silvertree che cadranno in battaglia non avranno forse dato la vita per... per niente?».

Faerod Silvertree sorrise a un mare di teste, in quanto tutte e sei le concubine si stavano contendendo il suo grembo.

«Un governante deve essere più lungimirante di coloro su cui regna», spiegò, «e lo stesso dovresti fare tu, un mago, se ti aspetti di prosperare. Nella tua mente, tu vedi soltanto gli incendi e i morti, senti soltanto i lamenti e pensi al bottino soltanto in termini di schiavi o di oggetti d'oro che si possano prendere in mano e portare via in trionfo. Impara un altro modo di guardare alle cose, Yarynd».

«Ah... quale altro modo?».

«Questo», ribatté il barone, con compiacimento. «La ben preparata devastazione che Silvertree scatenerà sui suoi nemici, inclusi quei vicini che si credono alleati, ma che verranno denunciati come falsi e traditori quando la parola passerà alle spade, li farà piombare tutti nella più assoluta carestia con il sopraggiungere del duro inverno che ci aspetta. I pochi, deboli superstiti non saranno in grado di coltivare i campi nella stagione successiva, e quindi conquistarli, mentre si troveranno di fronte a magri raccolti e a un altro inverno ancora più duro, sarà cosa facile. Terrò banchetti in ogni città e villaggio occupati dalle mie forze, e quanti mangeranno alla mia tavola mi saranno poi fedeli nella guerra che impegnerò successivamente, per conquistare nuove terre e riempire di nuovo i miei granai».

Markoun fissò a bocca aperta il suo signore mentre il sangue gli defluiva lentamente dal volto. La bocca gli si contrasse a vuoto, ma per un momento non riuscì a pensare a nulla da dire: era un piano così astuto, così assolutamente, orribilmente...

«Brillante, non trovi?» concluse in tono gioviale Faerod Silvertree, allontanando con un cenno le concubine e protendendosi a prendere una

brocca di vino. «Devi imparare a pensare in questo modo e a non lasciarti più sconvolgere da intricati complotti. Il nostro Maestro d'Incantesimi ha visualizzato ogni singolo passo di questo piano contemporaneamente a me, quando abbiamo attaccato Blackgult», aggiunse, accennando in direzione di Ingryl Ambelter.

Markoun guardò verso il Maestro d'Incantesimi, e vide che Ingryl aveva distolto lo sguardo dalla luce incerta dell'incantesimo che stava elaborando per rivolgergli un sorriso. Era un sorriso blando e indecifrabile, che non arrivava a illuminare anche gli occhi di Ingryl Ambelter.

Il corpo silenzioso e immobile di Embra venne scosso da uno spasmo improvviso che strappò a Craer un grido allarmato. Subito Sarasper e Hawkril emersero di corsa dagli alberi lungo la riva del fiume, dove il guaritore era stato impegnato a rigenerare almeno in parte le energie del guerriero.

Quando raggiunsero la valletta e il suo fuoco morente, Lady Silvertree era finalmente sveglia e seduta con le mani sugli occhi, e si stava scrollando per liberarsi dai tentativi del procacciatore di tenerla ferma.

«I miei occhi, Craer!» stava sibilando. «*Bruciano!* Bruciano terribilmente!».

«Sono state le fiamme sulla barca? Riesci a vederci?» domandò il procacciatore, circondandole le spalle con un braccio mentre lei si scrollava ancora e cercava di alzarsi in piedi.

«Sì, sì, ma... che dolore! È cominciato in questo momento, come uscito dal nulla! Ah! Ah, si sta placando...».

«È possibile avere un po' di risanamento?» chiese Hawkril, guardando verso Sarasper.

Il vecchio appariva accigliato, con gli occhi socchiusi.

«Se servirà a qualcosa», replicò. «Questo sembra più l'effetto di un incantesimo lanciato da lontano. Signora? Ci vedi?».

«*Sì*», ringhiò Embra, abbassando le mani e fissandolo con ira. «Aperti o chiusi, i miei occhi sembrano carboni ardenti conficcati nel cranio! Graul e bebolt! *Deve* essere un incantesimo inviato dai maghi di mio padre!».

«Sarasper non dovrebbe cercare di annullarlo...» cominciò Hawkril, incombendo su di lei come una montagna premurosa.

«Sì, se dovesse continuare fino a diventare intollerabile», ribatté Embra. «Tanto per cominciare, dovrò poter dormire. Ma per ora è meglio di no». Ringhiando, si scrollò tutta e di colpo aggiunse: «Ero nel fiume, sulla bar-

ca... per i Tre!» esclamò, guardandosi intorno. «Siete tutti interi? Illesi?».

«Proprio come ci vedi, ma tutto il resto, barca, equipaggio, tutte le nostre cose, è perduto», borbottò Hawkril. «Stavamo discutendo su dove andare adesso».

«Via», rispose Embra, con un sottile sorriso.

«Il mio timore», spiegò con gentilezza Sarasper, «era che la mia ricerca venisse dimenticata nella fretta di sottrarci alla mano di tuo padre, ma Craer e Hawkril vedono la cosa da un altro punto di vista. È solo giusto, signora, sentire anche il tuo parere al riguardo».

La maga girò il capo.

«Siamo in debito con Sarasper e gli dobbiamo il nostro aiuto», ricordò ai due uomini di Blackgult. «Se vogliamo essere migliori di mio padre, le nostre promesse devono significare qualcosa».

«Nessuno di noi due vuole dimenticare le promesse fatte», spiegò con disinvoltura Craer, «ma non osiamo andare a caccia di quelle Pietre escludendo ogni altra cosa, altrimenti tuo padre potrà mettere in giro notizie relative a un Dwaer ogni volta che gliene verrà il capriccio e potrà allungare la mano per afferrarci quando noi arriveremo di corsa».

«Questo», cominciò Embra, annuendo, poi: «Aaaahhhh», gemette.

«Signora?» esclamarono i tre uomini, protendendosi in avanti all'unisono.

«No, no», mormorò debolmente Embra, che si era di nuovo portata le mani agli occhi. «Il dolore è svanito, ed era magia», continuò quindi, sollevando di nuovo la testa e guardando verso Sarasper. «Capisci perché dobbiamo fare qualcosa di più che limitarci a dare la caccia alle Pietre incantate, per quanto mi piacerebbe averne in mano una, la prossima volta che dovrò affrontare i maghi di mio padre?».

Il guaritore annuì, cupo in volto, ma la maga si stava già rivolgendo di nuovo a Craer e ad Hawkril.

«Pensateci, tutti e due: potremmo benissimo aiutare comunque il nostro amico a entrare facilmente in possesso di una Pietra, se agiremo nel momento stesso in cui troveremo il minimo indizio riguardo a dove si trova».

Poi, mentre i due annuivano, fu assalita da un pensiero improvviso.

«Quanto siamo lontani da Sirlptar?» chiese.

Tutti guardarono verso Hawkril.

«Siamo passati sulle rocce che si trovano sul lato occidentale del Gargarozzo, la strettoia successiva alla Polla di Glarond, e adesso siamo al di sotto di quel punto, a un paio di giorni di marcia costante dalla Città Scin-

tillante, se non incontreremo ostacoli che ci facciano attardare», disse l'armaragor.

«In che direzione si trova, esattamente?» insistette Embra, socchiudendo gli occhi.

«Là, esattamente», rispose Hawkril, indicando fra gli alberi con una traccia di sorriso sulle labbra.

«I nostri travestimenti sono scomparsi, quindi faremo meglio ad affrettarci», affermò Embra, annuendo con decisione. «Radunatevi intorno a me e toccatemi, stringete saldamente le dita sulla mia pelle nuda, ma sulle spalle, non sulla faccia o sulle mani».

«Che incantesimo vuoi usare?» chiese Craer, brusco. «Siamo una squadra, ricordi? La magia non deve essere un tuo solitario mistero, tenuto nascosto a tutti noi».

«Un incantesimo di translocazione», rispose la Dama dei Gioielli, chinando il capo in un cenno di scusa, «per raggiungere la cima di quell'altura laggiù, da dove possa vedere una distesa di terreno abbastanza ampia».

I tre uomini si guardarono a vicenda.

«D'accordo», disse Sarasper, dopo un momento, protendendo la mano verso il collo di Embra.

Con impazienza, lei allentò i lacci della tunica e mise a nudo una spalla.

«Qui», disse. «So che alcuni di voi preferirebbero mettermi le mani intorno alla gola, ma...».

Con un sogghigno, gli uomini della Banda dei Quattro le si raccolsero intorno. Quando tutti l'ebbero toccata, Embra sollevò uno specchio luminoso proveniente dalla Dimora Silenziosa, pronunciò alcune parole e lo guardò dissolversi fra le sue dita come una voluta di fumo.

Ci fu poi un istante in cui il mondo parve svanire sotto i loro stivali, e tutto parve muoversi in maniera confusa e precipitosa, come birra che uscisse da un rubinetto per riversarsi in un boccale. Poi, bruscamente, gli alberi che li circondavano cambiarono e si ritrovarono sull'altura, un po' più vicini a Sirlptar, in piedi sulla nuda costa rocciosa che avevano visto dalla riva del fiume, con gli alberi che si stendevano fitti e scuri davanti a loro.

Lady Silvertree tremò, si liberò dalle mani posate su di lei e si allontanò barcollando per poi accasciarsi in ginocchio, pallidissima in volto. Sotto gli occhi sgomenti dei compagni, prese a vomitare rumorosamente, le spalle che tremavano per la stanchezza improvvisa, e infine si rialzò faticosamente in piedi pulendosi la bocca con il dorso della mano.

Dietro di lei, i tre uomini si guardarono a vicenda con preoccupazione, un gesto accompagnato dal sonoro ronzio di una freccia che uscì sibilando dagli alberi per piantarsi, vibrando, in un tronco d'albero accanto al naso di Craer.

10.
Nella Città Scintillante

La freccia impegnata a conficcarsi nel tronco d'albero non era stata un tiro di avvertimento.

Altre la seguirono, sibilando fuori dagli alberi in una nube letale, mentre i Quattro imprecavano correndo lungo il costone, tutti tranne Embra, che era ancora in ginocchio in preda ai conati di vomito.

Non un solo dardo raggiunse il bersaglio, e dagli alberi si levarono alcune imprecazioni.

«Attacchiamoli!» ruggì qualcuno. «Devono avere del cibo!».

«Non la donna... lasciatela stare!» insistette qualcun altro. «Sarà la nostra schiava!».

«Nel nome dei sacri Tre, come avete potuto mancare *tutti quanti* il bersaglio?» protestò una terza voce ringhiante.

«Come hai fatto anche tu», fu la laconica risposta, poi un gruppo di uomini dalle armature male assortite, con spade e randelli pronti all'uso stretti in pugno, risalì di corsa il costone, soffermandosi a fissare Embra con espressione lasciva.

«Una bella ragazza!».

«Attenti, stanno tornando indietro! Prendetela!».

Mani impazienti si protesero, solo per rompersi le dita contro qualcosa d'invisibile che sbarrava loro la strada come uno scudo, frutto dell'affrettato incantesimo che aveva fatto deviare le frecce dalla loro traiettoria e che stava ora indebolendo sempre più Embra a ogni minuto che passava.

Mentre i fuorilegge esplodevano in una serie di stupite, ringhianti imprecazioni, Embra barcollò, puntellata sulle mani e sulle ginocchia, pallida ed esangue, poi cominciò lentamente ad accasciarsi, prossima a perdere i sensi.

Avendo visto come i banditi non fossero riusciti ad afferrare Embra, Craer guidò Hawkril lungo un'ampia traiettoria ad arco che aggirò la maga accasciata, mentre Sarasper si dirigeva verso di lei da dietro, procedendo con cautela, le mani protese davanti a sé.

«Per Blackgult!» tuonò Hawkril, vibrando un fendente, e uno dei fuorilegge lo fissò con aria sorpresa.

«Cosa... ma quelli siamo...».

La lama gli squarciò la gola e lui si accasciò al suolo.

«Siamo noi!» riuscì ancora ad ansimare, prima di morire.

Craer lo superò d'un balzo, lanciandosi fra gli alberi.

«Volevate attaccarci, vero?» infuriò, vibrando una coltellata e aggirando di corsa un albero per trapassare un altro avversario. «Avete voluto rovinare la nostra furtiva marcia di avvicinamento alla Città Scintillante, giusto? Ebbene, stolti, pagatene il prezzo!» esclamò, colpendo una terza volta, e per tutta risposta qualcuno emise un rantolo gorgogliante.

«Stolti e morti», aggiunse con gravità Hawkril, calando la spada in un fendente che attraversò di netto una mano per squarciare la gola che si trovava dietro di essa.

Su tutti i lati si sentivano schianti e imprecazioni, sulla scia dei movimenti dell'agile procacciatore, che zigzagava fra gli alberi, assestando calci a una faccia o a un ginocchio nel passare danzando in mezzo a lame che non parevano essere mai abbastanza rapide da riuscire a raggiungerlo.

«Chi vi ha mandati?» chiese a uno degli assalitori, nel trapassarlo fino a conficcare la spada nell'albero alle sue spalle.

L'uomo tossì, sputando sangue, e si accasciò in avanti quando Craer liberò la spada con uno strattone.

«Nessuno!» gemette. «Siamo tornati dalla guerra... abbiamo fame...».

«Anche noi!» ringhiò Craer. «Andate a cenare a spese dei soldati di Silvertree, cani!».

«Sembri insolitamente agitato, amico», osservò Hawkril, mentre tranciava di netto alcuni rami per impegnare il combattimento con altri tre fuorilegge. «Domande, ordini... sembri quasi un maestro d'armi!».

«Mi *sento* come un maestro d'armi circondato da idioti!» ringhiò Craer. «Queste teste di legno non potevano andare ad attaccare qualcun altro?».

«Ne lasciamo in vita qualcuno perché possa organizzare altri agguati?» domandò in tono pacato Hawkril, scagliando un avversario all'indietro attraverso il tronco di un albero morto e spostando contemporaneamente la lama in modo da aprire la gola a un secondo oppositore.

In quel momento sentirono Embra urlare.

«*No*», rispose Craer selvaggiamente, girandosi di scatto per lanciarsi di corsa fra gli alberi, nella direzione da cui era venuto il grido. «Neppure uno!».

Da dietro, Sarasper posò una mano sulla guancia di Embra, sussultando per quanto essa risultava fredda al tatto, poi le insinuò un dito in bocca e si inginocchiò accanto a lei. Mentre lo faceva, lo schermo si dissolse con un sussurro, e il guaritore si concesse un'affrettata imprecazione nel riversare un po' della propria energia vitale nella ragazza. Ciò di cui lei aveva bisogno non era che le saldasse delle ossa o richiudesse una ferita, aveva bisogno che le venisse reintegrata l'energia vitale, che le stava venendo sottratta da ogni incantesimo da lei operato. Quella era una debolezza nuova per lei, insorta nella notte in cui si erano conosciuti, e veniva da chiedersi se non fosse la conseguenza di una maledizione lanciata da un mago. Anzi, doveva quasi sicuramente trattarsi di questo.

Sotto di lui, Embra gemette. Adesso anche Sarasper si sentiva debole e svuotato, e si accasciò tremando sulle spalle della ragazza, avvertendo il dolce aroma speziato dei suoi capelli. Oh, poter avere la forza di rialzarsi! Come poteva quella ragazza sottoporsi a un simile sforzo, un giorno dopo l'altro? Doveva avere la forza di volontà di un drago infuriato!

Sarasper sentì prima il respiro affannoso, poi il martellare dei piedi in corsa, e nel rotolare su se stesso vide un fuorilegge dallo sguardo sconvolto emergere a precipizio dagli alberi con la spada snudata.

«Almeno... ucciderò te!» ansimò rabbiosamente l'uomo, deviando verso il guaritore.

Una spada calò verso il basso in un arco letale, ma Sarasper scalciò e si contorse in modo tale che la lama gli scivolò lungo le costole, conficcandosi nel terreno sassoso, accanto a lui. Sussultando per il bruciore che gli stava divampando nel fianco, il guaritore afferrò il polso sopra la mano che impugnava la spada, e quando la lama venne estratta con uno strattone dall'erba, il vecchio guaritore venne sollevato insieme a essa. Scalciando con entrambi i piedi, Sarasper eseguì una contorsione, e l'istante successivo il sorpreso fuorilegge si trovò a volare sopra la sua testa con un urlo di sgomento. I due rotolarono insieme sulle rocce, e da un punto non troppo lontano Sarasper sentì Embra urlare.

«Bebolt e *dannazione* a te!» ansimò il fuorilegge. «Volevamo soltanto... cibo!».

«E la nostra vita», precisò Sarasper, cupo, trovando infine l'impugnatura del coltello che portava alla cintura e conficcandone la lama nell'occhio sinistro dell'avversario, con un gesto preciso, quasi delicato. «E la nostra vita!».

Sotto di lui, l'uomo s'irrigidì per un momento, poi si accasciò inerte, e

nel rotolare lontano dal corpo, con il respiro affannoso, Sarasper sentì il martellare di un altro paio di piedi calzati di stivali, solo che questa volta si trattava di un passo molto più leggero e rapido.

«Craer?» chiamò.

«Al tuo servizio», ridacchiò il procacciatore. «Vedo che tu ed Embra avete risolto tutto per il meglio, quaggiù».

Il vecchio guaritore rotolò supino e fissò il limpido cielo azzurro.

«Delnbone», annaspò, «se tu e il tuo muscoloso compagno avete portato a termine la vostra allegra opera di macellazione fra gli alberi, ho bisogno di un po' del vostro sangue».

«Anche tu? È di questo che erano in cerca tutti questi uomini ora morti», ribatté Craer, inginocchiandosi accanto a lui, «e non siamo stati molto gentili con loro. Sapendo questo, bada a come rispondi: *a te*, per cosa serve il nostro sangue?».

«Per tenere in vita la nostra maga», grugnì Sarasper, prima di perdere i sensi.

«Per i Tre!» annaspò Hawkril, impallidendo in volto. «Mi sento come... come se qualcuno mi avesse strappato gli organi interni, lasciandomi vuoto!».

«È quello che Lady Silvertree ha provato ogni volta che ha lanciato un incantesimo», replicò Sarasper con voce aspra. «Adesso abbi il buon senso di rimanere sdraiato, immobile, come sta facendo lei. Ancora un momento, ed Embra avrà abbastanza energie da effettuare un'altra translocazione, lontano da qui. Craer pensa che quei fuorilegge potevano avere degli amici in cui non ci siamo ancora imbattuti».

«Guaritore, le tue considerazioni mi rallegrano sempre», ringhiò l'armaragor, poi il mondo intorno a lui si dissolse nell'oscurità.

«Non è granché come mappa, non trovi?» grugnì uno dei guerrieri.

«Tu non sei ancora uscito in esplorazione per perfezionarla, vero?», ribatté Rivryn, in tono secco, sollevando la testa per fissare con occhi roventi l'uomo che aveva parlato. Questi si affrettò a indietreggiare, borbottando fra sé, poi scese di nuovo il silenzio e tutti rimasero a fissare i segni incisi sullo scudo di un guerriero a cui quella difesa ormai non sarebbe più servita.

La mappa era rozza, certo, e riguardava soltanto un piccolo angolo delle rovine di Indraevyn, ma era sufficiente a permettere loro di sapere cosa si

celasse sotto gli alberi e il sottobosco, e dove si trovasse ogni edificio. Adesso erano abbastanza sicuri che l'area immediatamente circostante fosse libera da mostri in agguato, come la creatura che aveva ucciso Nynter, qualsiasi cosa fosse stata, e che in essa non ci fossero edifici ancora abbastanza integri da esplorare, anche se poteva esserci qualsiasi cosa sepolta sotto le pietre cadute, o coperta dalla vegetazione o nascosta in qualche sotterraneo.

«È tutt'altro che promettente», mormorò un altro guerriero di Ornentar. «Abbiamo...».

Le sue parole vennero soffocate sul nascere dal segnale della sentinella appostata all'esterno, due fischi modulati che indussero Rivryn a sollevare la testa di scatto.

«Sono tornati tutti», riferì un momento più tardi, e di colpo l'atmosfera della stanza si fece meno tesa.

Il gruppo entrò nella camera in una lunga fila di guerrieri armati, di ritorno dalla loro «lunga esplorazione»; in mezzo a loro c'era il più vecchio e potente dei due maghi, Huldaerus, Signore dei Pipistrelli, che si chinò con la daga in pugno per contrassegnare con cura sullo scudo tre nuovi edifici.

«Questi sono i siti più interessanti che abbiamo trovato», annunciò alla stanza silenziosa, poi si girò per guardare in direzione dell'altro mago del gruppo, e aggiunse: «Prendi con te alcuni guerrieri e vai a dare un'occhiata al primo... questo qui». E batté un colpetto sullo scudo con la daga.

«Mentre tu te ne resti qui seduto al sicuro a bere vino, suppongo», ribatté Phalagh, sollevando lo sguardo.

«*Io* mi sono esposto al pericolo», sottolineò Huldaerus, con una scrollata di spalle, accennando alla porta aperta e alle rovine che si stendevano al di là di essa, «e adesso è il tuo turno. Non possiamo rischiare contemporaneamente la vita di entrambi, andando così incontro al più grave pericolo di lasciare questi bravi armigeri privi del supporto di un mago in queste pericolose aree remote».

«No, suppongo di no», convenne Phalagh, alzandosi in piedi con un sospiro, poi lasciò scorrere lo sguardo sul volto dei guerrieri, che si stavano sforzando di non sogghignare apertamente, e chiese: «Quali di voi hanno accompagnato il Lord mago Huldaerus in questi tre edifici in rovina?».

Parecchi guerrieri sollevarono la mano con riluttanza.

«Bene», sorrise Phalagh. «Allora adesso potete guidare *me* fino a essi».

Seguì un lungo silenzio, poi il primo guerriero oltrepassò la soglia e gli

altri si avviarono lentamente per seguirlo. Ignorando i ringhi di risentimento, Phalagh rivolse ai presenti un sorriso pieno di tensione e s'incamminò a sua volta.

Mentre il rumore prodotto dai loro stivali sulla roccia si perdeva in lontananza, Huldaerus contemplò la mappa, poi si rivolse al guerriero più vicino senza sollevare lo sguardo.

«Nonostante quello che è successo al Maestro Nynter, siamo rimasti qui fin troppo a lungo senza fronteggiare attacchi di sorta. Voglio che le guardie vengano disposte in coppie, qui e qui...».

«Ancora una volta», incitò Sarasper, in tono suadente, circondando la tremante Embra con braccia calde e gentili. «Ancora una volta, e saremo arrivati».

«Ma questo non mi *dovrebbe* succedere», singhiozzò Embra. «È come se operare la magia mi facesse stare male!».

Sarasper le trasse indietro la tunica per metterle a nudo le spalle, e Hawkril e Craer si protesero con aria cupa per posare la mano su di esse.

La Dama dei Gioielli si fece forza, trasse un profondo respiro e sollevò un altro oggetto prelevato dalla sua provvista sempre più scarsa, poi mormorò qualcosa accompagnando le parole con un complicato gesto della mano libera, e il mondo intorno ai Quattro cambiò improvvisamente.

Adesso si trovavano su una collinetta rocciosa, con campi coltivati che si stendevano tutt'intorno a loro e le mura di Sirlptar visibili in lontananza.

«Posso vedere le porte», mormorò Craer, più per sollevare il morale di Embra che per qualsiasi altra ragione.

Poi i Quattro rimasero vicini, i tre uomini ignorando i deboli tentativi da parte di Embra di liberarsi dalla loro stretta mentre Sarasper operava una sua magia, sottraendo altre energie a tutti e tre per rinforzare la maga.

Craer sussultò per l'improvviso senso di vuoto e di debolezza che lo pervase.

«Possibile che questo sia dovuto all'effetto che la maledizione della Dimora Silenziosa ha sul sangue dei Silvertree?» chiese.

«O che sia la conseguenza di qualche magia operata dai maghi di suo padre?» ribatté Hawkril.

Il silenzio fu la sola risposta a entrambe le domande.

Finalmente libera dalla loro stretta, Embra si girò a fronteggiarli, pallida e con le labbra livide.

«Ricorriamo agli stessi travestimenti che abbiamo usato ad Adeln?»

domandò ringhiando.

Ottenuti come risposta tre cenni di assenso, tirò fuori quelli che erano quasi gli ultimi fra i piccoli oggetti magici prelevati a Castello Silvertree e si mise all'opera, toccando prima Hawkril, cosa che provocò un cenno di approvazione da parte degli altri, poi Craer e infine Sarasper. Prima di poter fare altro, però, si accasciò contro il guaritore e cominciò a scivolare verso il terreno.

Senza una parola, Hawkril protese il proprio mantello, e dopo che Sarasper e Craer vi ebbero avvolto la Dama dei Gioielli, in modo da nasconderne il volto, sollevò la ragazza fra le braccia e si avviò con gli altri verso le porte della Città Scintillante.

Una risata echeggiò contro un soffitto del Castello Silvertree.

«Posso vederci di nuovo con entrambi gli occhi!» annunciò trionfante Klamantle Beirldoun, rivolto al barone. «Anzi, posso fare di più: mediante l'evocazione d'immagini a distanza, ho appena visto quattro persone entrare a Sirlptar: un alto guerriero, un uomo basso e altri due, uno dei quali infagottato in un mantello e trasportato a braccia!».

«La nostra piccola banda di quattro stolti», sorrise Faerod Silvertree, con aria soddisfatta. «Ingryl, avverti gli uomini che abbiamo là. È giunto il momento che quei tre uomini vengano uccisi e mia figlia recuperata. Sarà molto più docile quando sarà stata privata del loro supporto e si ritroverà di nuovo sola».

«Consideralo fatto, Lord barone», mormorò Ingryl, tornando nel suo angolo per operare le necessarie magie.

«Sarebbe meglio che gli incantesimi di schermatura e di ascolto venissero applicati su Embra prima che il sangue dei suoi nuovi compagni di gioco cominci a scorrere», continuò il barone, con voce vellutata. «Ci penserai tu, vero, Ingryl?».

«Certamente», replicò il più potente dei suoi maghi, senza voltarsi. «Klamantle ha lavorato duramente per garantire che la mia opera al riguardo abbia successo».

Nel sentire quel commento pungente, Klamantle arrossì violentemente per poi impallidire. Era convinto che gli ordini mentali da lui impartiti mediante magia al suo personale agente a Sirlptar, e cioè catturare il misterioso terzo uomo del gruppetto e trattenerlo perché fosse interrogato, fossero un suo segreto. Quel dannato Maestro d'Incantesimi doveva aver ordito qualche inganno nell'elaborare gli incantesimi che gli avevano appena re-

stituito la vista, per essere in grado di sapere tanto.

Lottando per ritrovare un'espressione disinvolta e impassibile, Klamantle attivò un incantesimo di schermatura della mente e ne sussurrò le parole al di sopra delle attrezzature sparse sul suo tavolo da lavoro, desiderando furiosamente la morte di Ingryl, poi cominciò a pensare a come si poteva facilitare il verificarsi di quell'auspicabile evento.

Le guardie di stanza alle porte si limitarono a mostrarsi annoiate quando i tre uomini con il loro fardello entrarono in città; forse capitava ogni giorno che decine di donne avvoltolate in un mantello venissero trasportate a braccia dentro Sirlptar. Tutti e tre i membri coscienti della Banda dei Quattro avevano già percorso in passato le strade di Sirlptar, quindi fu con pazienza che si fecero lentamente largo per le vie affollate di gente, all'ombra delle onnipresenti balconate sporgenti, sopportando gli odori e il rumore. La Città Scintillante pareva, se possibile, ancora più affollata e frenetica che mai, anche a causa della presenza di molti uomini armati, fra cui molti stranieri, che si aprivano il varco a spallate fra la calca di cittadini e di venditori ambulanti che pubblicizzavano le loro merci con grida insistenti.

Intravedendo una bandiera, Hawkril scosse il capo.

«Bah», disse da sopra la spalla, nel precedere gli altri per sgombrare loro la strada con la sua mole più massiccia, «sarebbe stato logico pensare che i maestri bardi scegliessero un posto più tranquillo per il loro Raduno».

«Il Castello Silvertree, per esempio?» mormorò Craer, con acre sarcasmo, ma il chiasso circostante era tale che Hawkril non lo sentì.

Per tacito assenso, i tre si stavano dirigendo verso una delle più antiche e squallide locande di tutta Sirlptar, i cui clienti erano in prevalenza armigeri: la *Locanda dell'Onda di Fuoco.* Ai combattenti essa offriva numerose attrattive: cibo buono, prezzi ragionevoli, il fatto di non essere mai del tutto piena e, per quelli che la conoscevano bene, anche il fatto di disporre di molte entrate laterali e di altrettante uscite secondarie. Questo era l'inevitabile risultato di anni di successo sotto la guida di proprietari che avevano investito ricchezze accumulate con mezzi poco leciti acquistando un edificio adiacente, e poi un altro ancora, e aprendo passaggi attraverso le pareti per unire quell'insieme in un tutto unico, lasciando il piano terra affittato ai bottegai.

C'era tuttavia soltanto una «entrata principale».

«Spero», disse improvvisamente Sarasper, mentre stavano salendo i logori gradini d'ingresso, «che qualcuno di noi abbia abbastanza denaro per

pagare la nostra permanenza. Ho qualche oggetto proveniente da Casa Silvertree, ma mostrarli e spiegarne la natura attrarrebbe più attenzione di quanta vorrei suscitarne».

«Non temere», garantì Craer, quasi con arroganza, «ci penserà Hawkril».

«*Cosa?*» esclamò l'armaragor, girandosi a fissarlo a bocca aperta, poi aggrottò le sopracciglia in un'espressione corrucciata e aggiunse: «Con che fondi?».

«Con questi, Guerriero Alto e Minaccioso», ribatté con disinvoltura il procacciatore, sfilando una moneta d'oro dal risvolto di uno stivale dell'armaragor e prelevando un'altra manciata di monete da sotto le piastre delle nocche del suo guanto destro, per poi esibire il tutto con un gesto soddisfatto.

Hawkril lo fissò a bocca aperta, poi abbozzò un sorriso.

«Ero più ricco di quanto sapessi», disse alla porta della locanda, nell'aprirla con un calcio per poi girarsi, in modo da proteggere Embra dall'oscillazione di ritorno del battente. «Forse il nostro procacciatore preferito mi vorrà illuminare, spiegandomi da quanto tempo mi stavo portando addosso una simile ricchezza».

«Da Adeln», spiegò allegramente Craer. «Non potevo rischiare di essere sorpreso con quelle monete addosso nella taverna in cui le ho rubate, e tu eri là, seduto come una montagna paziente accanto a me, intento a svuotare boccali di birra come un cavallo all'abbeveratoio».

«Mentre tu stavi rubando monete come Craer in qualsiasi taverna che potrei nominare», ribatté l'armaragor.

«Niente nomi, Guerriero Alto e Possente», avvertì il procacciatore, mentre si avvicinavano insieme al bancone della locanda. «Abbiamo una tresca sentimentale, ricordi?».

«Sì, lo stavo dimenticando», replicò Hawkril, con gravità. «Aiutami a ricordarlo, o ardente signore dei miei sogni, d'accordo?».

«Per i Tre», borbottò Sarasper, rivolto all'armaragor, «ha la lingua lunga, vero?».

«Però ottiene sempre buone stanze», mormorò di rimando Hawkril. «Sta' a guardare».

Il procacciatore si protese sul bancone e mormorò oscuri avvertimenti agli impiegati dall'espressione rigida, poi gettò loro in grembo con noncuranza alcune monete d'oro che gli fruttarono occhiate piene d'improvviso rispetto, e il gioco fu fatto.

«Basta mostrarsi altezzosi e misteriosi», spiegò, senza farsi notare, men-

tre si dirigevano verso le scale. «Siamo agenti baronali di alto rango, che stanno affittando una stanza privata per un incontro *molto* riservato con certi sommi sacerdoti... e con alcuni inviati stranieri».

«Non esagerare con i fronzoli», grugnì Hawkril. «Le sole straniere che sappiamo come rintracciare da queste parti sono ragazze che si tolgono buona parte dei loro vestiti e danzano nelle taverne».

«È *per questo* che li ho inclusi», spiegò in tono saccente Craer. «Dopo tutto, non si può mai sapere, vero?».

«Mi sembra che tu abbia già scelto il tuo motto baronale», borbottò l'armaragor. «Adesso rimane soltanto il piccolo problema di procurarci una baronia...».

Dall'atrio si diramavano tre rampe di scale. La più meridionale, che descriveva una curva a ridosso della parete di sinistra, era anche la più buia e la meno usata. Tenendo in mano quattro chiavi, Craer precedette i compagni su per due rampe di scale e fino a un piccolo pianerottolo, dove c'erano due porte una di fronte all'altra e una terza rampa che saliva ancora. Il procacciatore infilò la chiave nella serratura della porta di destra con l'aria di essere in vena di scherzi, scrollò le spalle quando essa si mosse nella serratura ma non riuscì ad aprirla, poi si girò verso la porta di sinistra, che recava chiaro il contrassegno corrispondente alla stanza da loro affittata.

«Non hai ancora finito con i tuoi giochetti?» protestò Hawkril. «Questo carico non diventa più leggero con il trascorrere delle ore».

«Lamentele, sempre lamentele», mormorò il procacciatore, scrutando fuori dalla finestra, poi aprì le porte in rapida successione, la spada in mano, e infine si girò verso gli altri, annunciando con un sospiro: «Può andare bene».

«Ne sono lieto», ribatté Hawkril asciutto, «dato che ho già depositato la ragazza su questo letto».

Nonostante tutto il suo sfoggio di precauzioni, il procacciatore non si era accorto che la porta dall'altra parte del pianerottolo si era aperta di qualche centimetro per alcuni istanti, e che qualcuno aveva fatto capolino mentre i Quattro entravano nella loro stanza.

Quel qualcuno era un uomo che aveva un volto segnato dagli elementi, incorniciato da una corta barba curata e caratterizzato da un'espressione gradevole; il suo abbigliamento da viaggio in cuoio era quello preferito dai bardi, e dai vagabondi. L'uomo inarcò un sopracciglio con aria sorpresa nel riconoscere i Quattro, poi richiuse la propria porta e tirò il chiavistello con aria pensosa.

Lady Silvertree elaborava i travestimenti come faceva la maggior parte dei maghi: tutte le persone che venivano sottoposte insieme all'incantesimo vedevano ciascuna il vero aspetto dei compagni, e non quello fasullo che la magia offriva allo sguardo degli altri. Di conseguenza, i tre compagni di Embra erano inconsapevoli del fatto che la sua magia si era dissolta e che il loro vero aspetto era visibile a qualsiasi sguardo interessato presente in Sirlptar. La Città Scintillante ospitava troppi occhi del genere per i gusti dell'osservatore, che augurò fra sé ai Quattro che erano riusciti ad arrivare fin lì dalla Dimora Silenziosa di non dover apprendere del loro errore in modo sanguinoso e costoso. Inoltre, Lady Embra stava soltanto dormendo, oppure le era successo qualcosa di grave? Questo avrebbe potuto benissimo infrangere gli incantesimi da lei eseguiti, cosa di cui uomini con poca familiarità con la magia avrebbero potuto non rendersi conto.

Dietro la sua porta chiusa, l'uomo con la barba fu assalito da un pensiero improvviso, che lo indusse a prendere una decisione. Girandosi di scatto, si allontanò in tutta fretta.

Dietro un'altra porta chiusa, Craer stava controllando la facilità di scorrimento dei coltelli che teneva infilati nella manica e in altri posti.

«I maestri bardi sono ancora riuniti qui, Hawk, e la tua statura rende troppo facile riconoscerti o ricordarsi di te», affermò, in tono deciso. «Di conseguenza dovrai rimanere qui, a guardia di Embra, e non mostrare la tua faccia, o la sua, fuori da quella porta. Senza dubbio, tutti i baroni hanno attualmente spie e agenti all'opera in questa città».

«Lo farò», annuì Hawkril, sia pure con riluttanza, «ma a un prezzo: al tuo ritorno, bada di portarmi almeno un arrosto di kleggard e una bottiglia di vino».

Poi si sedette sulla sedia più grossa che c'era nella stanza, la spada da guerra snudata e pronta all'uso posata di traverso sulle ginocchia, mentre Craer e Sarasper gli facevano le loro promesse.

«Davvero impressionante», commentò il procacciatore, osservando il guerriero sistemato sulla sedia, «però ti devi alzare e sbarrare la porta alle nostre spalle; la sbarra è in quel ripostiglio».

«Ti credi furbo, vero?» grugnì Hawkril, dirigendosi verso il ripostiglio.

Nell'uscire, il procacciatore e il guaritore sentirono il rumore della sbarra che scivolava al suo posto e si scambiarono un sorriso nello scendere le scale per poi attraversare l'affollata sala comune dell'*Onda di Fuoco*, diretti in strada.

«Andiamo alla *Finestra di Droppa il Sanguinario!*» chiese Craer senza

accorgersi di un uomo fermo in un angolo della sala, che lo fissò intensamente per poi allontanarsi in tutta fretta.

«Esiste ancora?» chiese Sarasper, in tono deliziato. «In tal caso sì, certamente!».

Sirlptar era un labirinto di gente frettolosa, di carretti rumorosi, di grida e di imprecazioni, di cani che trotterellavano. Le strade chiassose e fangose erano pervase da migliaia di odori, per lo più particolarmente intensi nei vicoli e nei passaggi secondari imboccati da Craer, che procedeva a passo svelto con Sarasper che lo seguiva fiducioso.

A mano a mano che scendevano verso il porto, le strade si fecero sempre più strette e più sporche, i vicoli risultarono sempre più ingombri di ogni sorta di rifiuti marci, tanto che per il guaritore fu un sollievo quando finalmente svoltarono in una strada che gli pareva di ricordare vagamente, sovrastata da bucati gocciolanti, e rallentarono l'andatura. Più avanti, un gruppo di uomini era radunato davanti a una finestra disadorna, aperta in un fianco di un pericolante edificio che aveva probabilmente cominciato la propria carriera come magazzino.

Gli aromi che scaturivano da quella finestra, uniti a volute di vapore e di fumo, erano tali da contrarre la gola per la fame e da far venire l'acquolina in bocca, un insieme di arrosto di kleggard, di cavallo e di quello che doveva essere uno stufato di pollo, il tutto mescolato a un puzzo apparentemente perpetuo di carne di cinghiale troppo cotta che i ricordi di entrambi gli uomini associavano alla *Finestra*, così come entrambi ricordavano bene il familiare assortimento di vasellame sbrecciato e i sacchi sporchi troppo pieni di buchi per essere ancora usati per il trasporto del grano, particolari che risultarono evidenti a mano a mano che i clienti si allontanavano dalla *Finestra* uno dopo l'altro portandosi via una cena fumante.

Quando arrivò il loro turno, Craer ordinò cibo a sufficienza per sei armigeri affamati.

«Lui mangia per tre, e poi dobbiamo rimettere in forze la signora, giusto», borbottò a mezza voce Sarasper, barcollando sotto il peso di un sacco caldo intriso di sugo, mentre entrambi si allontanavano dalla *Finestra.*

«Vieni con me, conosco una strada ancora più corta», ribatté il procacciatore, dopo avergli rivolto una sola occhiata.

I due si addentrarono in un vicolo così buio e stretto simile a una galleria, e quasi immediatamente Craer si chinò con la daga in pugno per tagliare una corda tesa.

«Possiedo incantesimi con cui posso bruciarvi vivi!» ringhiò, guardando

alla propria sinistra.

Quella minaccia a vuoto parve funzionare. Mentre si affrettava a seguire il compagno, Sarasper vide degli occhi scomparire in un'apertura scura, e nell'osservarli per poco mancò di notare che il procacciatore stava svanendo in un'altra apertura, per addentrarsi in quella che sembrava più una fogna che un vicolo. I due avanzarono in mezzo all'acqua e alla sporcizia solo per pochi passi, poi Craer descrisse una brusca svolta, che li portò nell'oscurità più fitta.

«*Rallenta!*» ansimò il guaritore.

«Non oso farlo!» ribatté allegramente il procacciatore, mentre salivano una rampa di gradini di pietra fetidi e puzzolenti che pareva risalire il rozzo fianco di una collina di terra piena di tombe improvvisate, alcune delle quali ancora aperte e in attesa, ricavate sotto il pavimento di un edificio sorretto da una serie di colonne su cui parecchi messaggi sbiaditi erano scribacchiati con la cenere.

«Morte a tutti i baroni» era inciso sopra a «Morte a tutti i maghi», poi c'erano nomi e simboli cifrati; Sarasper non ebbe il tempo di notare altro prima che raggiungessero un altro passaggio simile a una galleria, basso sotto il sovrastante edificio sporgente, dove furono costretti a procedere chini su loro stessi. Un dardo scaturì sibilando dall'oscurità per piantarsi vibrante in un'asse di legno marcio che si stava staccando dalla costruzione, e subito alcuni ratti accorsero verso l'oggetto, nell'eventualità che fosse commestibile.

«La mia maledizione vi troverà!» ringhiò Craer, ma non rallentò il passo per far seguire i fatti alle parole. Ansimando, il guaritore lo raggiunse proprio nel momento in cui il passaggio terminava sull'orlo di una fossa puzzolente piena di rifiuti di cucina, cibo marcio ed escrementi umani. Ignorando una figura desolata che stava smuovendo quella massa con un bastone, nella speranza di trovare qualcosa di valore, il procacciatore corse lungo il contorno della discarica fino a un'altra rampa di viscidi gradini di pietra.

Levando gli occhi al cielo con esasperazione, Sarasper lo seguì. Il loro tragitto li portò lungo parecchi altri passaggi fetidi e rampe di scale che il guaritore avrebbe definito quasi delle fogne, se Craer si fosse soffermato abbastanza a lungo da ascoltarlo, e fece loro aggirare una dozzina di altre discariche a cielo aperto, prima che il procacciatore fosse costretto a fermarsi a causa di un po' di traffico locale.

L'affannato Sarasper stava calcolando che dovevano aver risalito più o

meno metà della distanza che li separava dall'*Onda di Fuoco* (che si trovava due strade più in su, sul lato rivolto al mare dell'altura su cui sorgeva la parte meridionale di Sirlptar) quando arrivarono a un tratto di passaggio più spazioso, un punto in cui s'incrociavano cinque tortuosi cunicoli secondari e abbondavano i rifiuti.

Nel momento in cui il procacciatore e il guaritore stavano attraversando quello spiazzo, da dietro un cumulo di spazzatura marcia e infestata di topi sbucarono due uomini che indossavano un'armatura di cuoio sotto gli abiti laceri, impugnavano lunghi coltelli e sfoggiavano uno sgradevole sorriso.

«Consegnacelo, amico, e vivrai», disse uno di essi a Sarasper, accennando al sacco che ancora fumava.

«Siete stati alla *Finestra*», aggiunse l'altro, esibendo i coltelli con aria minacciosa. «Dateci quel sacco».

Craer afferrò una manciata di frutta viscida infestata di mosche e la scagliò quasi con noncuranza contro la faccia dell'uomo più vicino, facendogli poi lo sgambetto mentre questi barcollava all'indietro, urlando.

Sbraitando imprecazioni, il secondo uomo si lanciò in avanti per trapassare il procacciatore, ma Craer indietreggiò fino ad attirarlo vicino a un cumulo di rifiuti, poi prese a spostarsi fulmineamente tutt'intorno a lui vibrando una serie di colpi, finché l'aggressore armato di coltello non si trovò a perdere sangue da una mezza dozzina di tagli e iniziò ad ansimare, impallidendo.

A quel punto, il procacciatore afferrò un tratto di tubo arrugginito che si trovava in cima ai rifiuti e lo fece ruotare in un grande arco dal basso verso l'alto, girando su se stesso per fendere l'aria con forza; da qualche parte nel corso di quella traiettoria, il tubo colpì il braccio dell'uomo e un coltello cadde rumorosamente a terra, rotolando lontano. L'uomo barcollò, stringendosi la mano offesa, e la traiettoria di ritorno del tubo lo raggiunse in pieno alla testa, facendolo crollare prono senza una parola.

Nel frattempo l'altro assalitore stava snocciolando rabbiose imprecazioni, asciugandosi gli occhi che lacrimavano copiosamente.

«Vattene, amico, e vivrai», lo ammonì Craer con un sorriso, avvicinandosi al sacco fumante.

L'uomo fissò con occhi roventi la figura minuta del procacciatore, adocchiò il cibo e il coltello che era apparso come per magia nella mano di Craer, pronto a essere lanciato, poi si allontanò lungo un passaggio laterale.

«Per i Tre!» annaspò Sarasper. «Ci è... mancato troppo... po... Craer?

Craer!».

Il procacciatore emerse da una vicina finestra in cui si era insinuato, esibendo in una mano tre bottiglie di vino e rivolgendo al compagno un ampio sorriso.

«Guarda cosa mi è appena finito fra le mani! La gente è *così* sbadata riguardo a dove lascia le cose! Posso tenerle?».

«Per circa un'ora, direi», ribatté il guaritore in tono molto asciutto, abbozzando con la testa un gesto secco che invitava a riprendere a muoversi. «Cerca di lasciarne un poco anche al resto di noi, d'accordo?».

In fretta, percorsero altre strade che erano più che altro nuove rampe di gradini, passando attraverso uno dei punti di raduno dove i mercanti si incontravano per scambiarsi merci, saldare debiti e pianificare la rispettiva prosperità futura, e mentre aggiravano frettolosamente quegli uomini intenti a gesticolare con fare grandioso, frammenti di conversazione arrivarono fino ai loro orecchi.

«Ebbene, *io* dico che avremo di nuovo la guerra, e presto! Appena ieri...».

«Non è possibile, Nolos. Perfino i maghi non si possono trovare in due castelli contemporaneamente, e se...».

«Ho sentito dire che i maghi stanno affluendo da tutto Darsar, confluendo in certe rovine che si trovano a monte del fiume. È qualcosa che ha a che fare con il Re Dormiente. Forse hanno trovato la sua tomba, piena di oggetti magici! Non sarebbe...».

«Quel Silvertree! Ho sentito dire che intende impadronirsi della nostra città! Già, vuole venire proprio qui, e pare che smantellerà la maggior parte della Strada Antica per costruirsi un altro castello che domini tutto quanto! Non sarebbe...».

Alle spalle di due grassi mercanti profumati, un paio di uomini avvolti in lunghi mantelli s'irrigidirono alla vista dei due compagni che si allontanavano in tutta fretta e abbandonarono la comoda colonna contro cui si tenevano appoggiati per avviarsi nella stessa direzione del sacco della cena. Nel camminare, serrarono la mano sull'elsa della spada per impedire che la lama riposta nel fodero urtasse gli ignari mercanti intenti alla loro discussione.

«Aglirta non ha bisogno di *quel* genere di re! Armigeri che incendiano le case di notte e mettono in catene chiunque si azzardi anche solo a lanciare loro un'occhiata! Non credo proprio che lo si possa tollerare. Faremmo la stessa fine di...».

La strada dal Castello Silvertree a Sirlptar era stata lunga, ma Daerentar Jalith e Lharondar Laernsar non avevano nessuna difficoltà a ricordare i bruschi ordini del barone, perché il perenne formicolare del loro corpo li rammentava loro a ogni passo che muovevano e a ogni sussulto dei loro arti, una serie di spasmi che erano per loro una sgradevole novità e che stavano cominciando a destare nel loro animo un insorgente rispetto nei confronti dei maghi. Se operare la magia permetteva di fare cose del genere, non c'era da meravigliarsi se i maghi erano per lo più dei grossi bastardi.

D'un tratto, Daerentar girò la testa di scatto. Possibile che fosse... *Sì*, certo!

Calando una mano sul braccio di Lharondar, fece appena un accenno, servendosi della testa, e un momento più tardi i due guerrieri portatori dell'incantesimo si avviarono con cautela fra la folla di mercanti per seguire l'agile e minuto procacciatore e il vecchio che lo accompagnava, trasportando un pesante sacco. Quelli erano due stolti la cui sorte non aveva la minima importanza, ma che non potevano essere abbattuti finché non li avessero guidati fino a Lady Silvertree.

I due attraversarono il Vicolo di Arn e la Via di Belzimur, svoltando in una strada senza nome che raggiungeva la cresta dell'altura e scendeva verso la Strada di Stamner. Fu là che le due migliori lame agli ordini del barone si resero conto che anche altri stavano seguendo la coppia di rinnegati, cosa che peraltro non li meravigliò affatto. Che fosse stata rapita o meno, se fosse stato possibile indurre la Dama dei Gioielli a schierarsi contro suo padre, ogni barone della valle sarebbe stato lieto di sfruttare i suoi incantesimi per la propria causa.

Il procacciatore e il vecchio con il sacco rallentarono l'andatura nell'arrivare alle porte del cortile della *Locanda dell'Onda di Fuoco.* Addossato allo stipite del cancello c'era un piccolo capannello di persone, tre bardi fra cui anche il famoso Rhaerandul dal Liuto, intenti ad ascoltare un uomo giovane e avvenente le cui vesti nere adorne di rune indicavano che si doveva trattare di un mago potente, o di qualcuno che voleva farsi passare per tale agli occhi di tutti.

«Chi è?» chiese uno dei due guerrieri a un mercante che si era a sua volta fermato ad ascoltare.

«Un mago di Elmerna, che risiede laggiù», borbottò il mercante, accennando con la testa in direzione della locanda. «Si chiama Jaerinsturn». Con

un secondo cenno del capo, segnalò poi che non aveva altro da aggiungere e che voleva ascoltare quello che stava dicendo il mago.

«... deve essere stato un mago che se ne stava seduto nell'anticamera della Casa della Mano Levata, o qualcuno da lui controllato», stava dicendo Jaerinsturn, con aria cupa. «Io ero là, insieme forse a una trentina d'altri di noi, ad ascoltare. Yezund ha esposto tutte le sue deduzioni, e anche se non credo di ricordare passo per passo la sua teoria, noi tutti abbiamo sentito fin troppo chiaramente la conclusione a cui era giunto: Candalath, la Pietra della Vita, si trova attualmente nella città in rovina di Indraevyn. Per aver fatto queste affermazioni, Yezund ci ha rimesso la vita. A nessuno di noi risultava che lui avesse nemici di sorta o faide in corso. Non era particolarmente potente, i suoi modi erano gradevoli, non aveva debiti, né qui né in Elmerna. No, qualcuno ha voluto ucciderlo in modo che la sua corsa al recupero della Pietra della Vita non andasse incontro al fallimento perché Yezund, armato di chissà quali altri segreti non ancora rivelati, era arrivato per primo alla Pietra del Mondo».

«Il Dwaerindim, potere per incendiare il mondo, potere per risollevarlo», commentò un bardo, sussurrando alcuni versi di una ballata, e gli altri annuirono.

«Io ho appena appreso un'altra cosa», interloquì un altro bardo, con voce profonda e melliflua. «Ghonkul, alla Casa dei Tomi, nella Via di Claremmon, è un mio amico. Mi ha confidato che soltanto in tre dei loro libri veniva menzionata Indraevyn, che uno soltanto di quei volumi è mai stato dato in prestito e che in qualche modo tutti e tre i libri sono stati rubati nel corso degli ultimi due giorni!».

Craer tirò Sarasper per un braccio, e i due aggirarono il gruppo, entrando nel cortile.

Parecchi altri ascoltatori li imitarono, muovendosi però a un'andatura più pacata.

«Cibo?» grugnì Hawkril, posando la sbarra contro il muro e spalancando la porta.

«Certamente», confermò Craer, tutto eccitato, mentre lui e Sarasper entravano in tutta fretta nella stanza. «I guerrieri non pensano a niente altro».

«È perché qualcuno deve pur pensare alle cose pratiche», borbottò l'armaragor, «mentre tutti voi individui tanto astuti pensate soltanto a elaborare ogni sorta di battute e di scherzi inutili. Non sono cieco, Craer, vedo che stai scoppiando dalla voglia di combinarne qualcuna delle tue».

«Si tratta di *notizie*, Hawk», precisò il procacciatore, quasi allegramente.

«Ascolta. Giù vicino ai cancelli c'è un mago di Elmerna che va dicendo a chiunque si fermi ad ascoltarlo, cosa che hanno già fatto almeno tre bardi, di come il mago Yezund avrebbe reso noto che Candalath, la Pietra della Vita, si trova nelle rovine della città di Indraevyn! Yezund è stato assassinato a causa della sua rivelazione! Quindi...».

Mentre lui parlava, Hawkril chiuse e sbarrò con decisione la porta, motivo per cui i tre membri coscienti della Banda dei Quattro non poterono vedere la porta dall'altro lato del pianerottolo che si spalancava improvvisamente. Se avessero potuto guardare fuori, i tre avrebbero visto un uomo dall'aspetto gradevole e vestito di cuoio, con una corta barba ben curata, uscire sul pianerottolo mentre un paio di oggetti dall'aria molto strana calavano a posarsi sul pavimento della sua stanza.

Quegli oggetti fluttuanti erano palesemente sfere magiche di colore argenteo, la cui superficie si trasformava in uno scintillante arcobaleno iridescente là dove rifletteva la fievole luce delle lanterne della scala; nell'abbassarsi verso il pavimento, le sfere stavano diminuendo di dimensioni e di luminosità, ma le scene che brillavano nelle loro profondità erano ancora visibili con chiarezza.

Una di esse offriva una visuale dell'interno della stanza della Banda dei Quattro (completa dei tenui echi della storia riferita da Craer), mentre l'interno dell'altra mostrava la base della rampa di scale in cima alla quale era fermo adesso il proprietario delle sfere stesse. Nella scena che si andava oscurando, era possibile vedere parecchi uomini armati che stavano salendo i gradini, più in basso, la spada già in parte snudata e pronta all'uso. L'uomo con la barba scese fino al gradino più alto della rampa, e si fermò con le mani su ciascuna ringhiera, in modo da bloccare il passo.

Pochi momenti più tardi udì il previsto rumore di stivali i cui proprietari avevano scelto di preferire la premura alla furtività, poi la scala si riempì improvvisamente di guerrieri.

Il primo di essi vide l'uomo vestito di cuoio, socchiuse gli occhi con aria minacciosa e brandì un'affilata lama d'acciaio lunga una sessantina di centimetri.

«Togliti di mezzo!» ringhiò.

«No, non credo proprio», rispose con calma la figura in cima alla scala, sfoggiando un gelido sorriso. «Per voi, la linea d'azione migliore sarebbe girarvi e lasciare questa casa, definitivamente».

L'uomo dagli occhi socchiusi si mostrò al tempo stesso stupito e deliziato, su altri volti accalcati sulla scala apparvero sorrisi ferini e numerose

lame uscirono prontamente dal fodero con una vibrazione metallica. Ci furono poi alcuni rapidi spostamenti fra i guerrieri in testa al gruppo, in modo che tre di essi potessero disporsi affiancati sui gradini per minacciare quell'unico uomo disarmato che sbarrava loro il passo.

Questi sfoggiò un paziente sorriso. Alcuni fra i guerrieri assunsero un'espressione sospettosa nel chiedersi se si trovavano di fronte a un mago, o a un idiota, poi però protesero la spada in una scintillante barriera e presero ad avanzare di un gradino, e poi di un altro ancora. Le spade si ritrassero leggermente in preparazione all'affondo che avrebbe accompagnato il passo successivo, e alcuni guerrieri della seconda fila protesero la lama sopra la spalla dei compagni che li precedevano, tutti impazienti di fare a pezzi l'uomo isolato che si opponeva loro.

Quel singolo uomo si incurvò in avanti per far fronte alla loro avanzata, sfoggiò un ampio sorriso e sputò in mezzo a loro qualcosa che esplose in una nube di vapori verdastri che si andarono diffondendo. Ci furono grida allarmate, poi alcuni colpi di tosse accompagnati da un risuonare delle spade contro gradini e ringhiera quando i guerrieri cercarono di muoversi per poi barcollare o incespicare, cadendo dove si trovavano. Un istante più tardi, essi scivolarono giù per la scala in una massa inerte, accompagnati dal clangore delle armature che sbattevano contro gradini, ringhiera e altre armature.

L'uomo vestito di cuoio scese con calma in mezzo ai guerrieri caduti e procedette a raccogliere spade e daghe; dovunque trovò fibbie che potevano essere staccate dalle cinture le raccolse, perché uomini che non erano in grado di tenere su i propri calzoni erano di rado impazienti di impegnare un combattimento. Quando il carico di oggetti d'acciaio che aveva fra le braccia divenne troppo pesante, l'uomo vestito di cuoio lo scaricò con una nuova serie di piccoli tonfi metallici nello sportello del condotto della biancheria sporca che si apriva sul pianerottolo. Una volta che ebbe infine sottratto ai guerrieri svenuti ogni arma visibile, si servì della punta degli stivali per spingere i loro corpi inerti, facendoli rotolare come sacchi vuoti giù per la successiva rampa di scale prima di risalire i gradini con pochi balzi stranamente silenziosi e di scomparire di nuovo nella propria stanza.

Nel fugace istante prima che la sua porta si richiudesse, chiunque si fosse trovato sul pianerottolo vuoto avrebbe visto le due sfere d'argento che tornavano a illuminarsi e si risollevavano dal pavimento.

Al di là della porta chiusa e sbarrata, sul lato opposto del pianerottolo, Embra si stava sollevando a sedere con aria assonnata a ridosso dei cusci-

ni, mentre Craer finiva la sua storia in toni pieni di entusiasmo.

«... quindi sembra che i Tre ci abbiano praticamente consegnato uno dei Dwaerindim, e proprio subito dopo che abbiamo incontrato Sarasper, badate bene! Possono esserci dubbi su cosa dobbiamo fare adesso?».

C'era stato un tempo, che risaliva ad appena quattro giorni prima, in cui Hawkril avrebbe seguito all'istante Craer dovunque questi li avesse condotti con la sua mente sveglia e la sua lingua sciolta. Adesso però il suo sguardo si fece incerto quando già stava per assentire con entusiasmo; staccando un morso dall'arrosto di kleggard grondante di sugo che teneva in mano, l'armaragor spostò lo sguardo sulla donna pallida e arruffata seduta sul letto.

Embra si umettò le labbra, e sulla stanza calò un silenzio improvviso, mentre lei lasciava scorrere lo sguardo sui tre uomini in attesa delle sue parole e sfoggiava un fugace accenno di sorriso.

«Avevo quaranta servitori», disse, con voce roca per il disuso, «ma adesso ho tre amici, ed è molto meglio così». Poi si sedette più eretta e la sua voce parve farsi più decisa ed eccitata, mentre proseguiva: «Posso trasportare tutti noi a circa un chilometro e mezzo di distanza da Indraevyn».

«Davvero?» esclamò Sarasper, inarcando un sopracciglio cespuglioso. «Com'è che conosci una qualsiasi località nel cuore della Foresta di Loaurimm?».

«Sei un vecchio cattivo e sospettoso, Sarasper», ribatté la Dama dei Gioielli, con un debole sorriso. «Uno dei miei tutori amava nuotare in acque più calde e placide di quelle del Fiume Sinuoso, e negli anni passati ci siamo spesso esercitati in incantesimi di translocazione fino al Lago Lassabra, chiamato da alcuni...».

«La "Cortina di Nebbia"», la interruppe Hawkril, inducendo tre teste a girarsi verso di lui con aria sorpresa. Incontrando lo sguardo dei compagni, l'armaragor scrollò le spalle e spiegò, come per giustificarsi: «C'è una ballata che ne parla».

«Lady Embra», affermò allora Sarasper, «sei certa di voler tentare una cosa del genere? Pare che ogni incantesimo da te operato di porti un passo più vicina alla morte».

«Già», convenne Craer. «Non dovresti...».

Embra sollevò una mano in un gesto imperioso che imponeva agli altri di ascoltarla, a cui fece seguire una lunga occhiata.

«Amici», disse quindi, «pensate a quanti incantesimi potrei dover eseguire se dovremo percorrere a piedi, combattendo, la strada lunga e tortuo-

sa che risale il fiume, passando *attraverso* Silvertree, arrivando a destinazione solo per scoprire che uno degli innumerevoli altri maghi, che ormai avranno saputo la storia di Yezund e si saranno precipitati da tempo alle rovine, ha già trovato la Pietra della Vita ed è impegnato a usarla per radunare un fedele esercito di morti viventi o qualcosa del genere».

«Sargh, è vero!» esclamò Craer, più o meno nello stesso momento in cui Hawkril borbottava fra sé un soffocato «graul».

I tre uomini si fissarono a vicenda, e un istante più tardi nella stanza si scatenò una frenetica corsa a rifare gli zaini e ad appenderseli alle spalle, poi si accalcarono tutti insieme nel centro della stanza, mentre Hawkril si lamentava a gran voce per il fatto di non aver potuto inghiottire *un solo* boccone di quello che sembrava un eccellente pasto caldo e che non avrebbe...

Un penetrante urlo di dolore femminile echeggiò per tutto il piano intermedio della *Locanda dell'Onda di Fuoco,* un urlo che s'interruppe bruscamente, lasciandosi alle spalle un assoluto silenzio.

Fuori dalla stanza da cui era giunto il grido echeggiò un sommesso rumore di passi, seguito da un discreto bussare e dal tentativo di aprire senza chiasso la porta sbarrata, poi un piccolo bagliore argenteo apparve nel buco della serratura e un occhio in miniatura ne emerse fluttuando per sbirciare rapidamente in giro per la stanza prima di ritrarsi con aria soddisfatta.

L'occhio era appena scomparso quando dal basso giunse un fragore improvviso e nella sala comune si scatenò un vero e proprio tumulto. In mezzo a quel chiasso echeggiarono grida, un clangore di acciaio snudato e il pesante martellare dei piedi in corsa di uomini massicci.

I guerrieri che si erano risvegliati sulle scale non molto tempo prima, sconcertati e pieni di vergogna, adesso erano tornati con nuove armi in mano e con altri alleati al fianco, furfanti dal volto duro che spinsero di lato a spallate in pari misura gli irati clienti e il personale della locanda per lanciarsi a rotta di collo su per le scale. I più brandivano spade snudate, ma alcuni erano muniti di grosse asce da taglialegna, in modo da abbattere qualsiasi porta sprangata a cui si fossero trovati di fronte.

Nel punto in cui la via era stata loro precedentemente sbarrata, adesso la scala e il pianerottolo apparivano del tutto vuoti. Una delle porte che si affacciavano su di esso era spalancata, la stanza al di là di essa buia e deserta; l'altra era chiusa e sbarrata.

Alcuni fra i guerrieri ringhiarono di rabbia, altri si fecero largo per portarsi davanti ai compagni e riversarono sul battente una pioggia di pesanti

colpi d'ascia, intaccando in profondità il legno. Di nuovo le asce si sollevarono e ricaddero, poi volarono le prime schegge di legno e mani impazienti s'infilarono negli squarci praticati nella porta per sollevare la sbarra interna e farla cadere da un lato.

Uomini armati fecero irruzione nella stanza in una marea urlante e minacciosa, saettando in ogni angolo, ripostiglio e camera interna, senza però trovare traccia delle quattro persone che stavano cercando. Le imprecazioni di Lharondar echeggiarono stentoree contro le pareti, perché se la stanza era vuota, nell'aria aleggiava però ancora l'odore intenso di un arrosto caldo, e in mezzo a loro c'era un letto su cui era tuttora impressa la tiepida depressione generata da un corpo ora non più adagiato su di esso, un corpo pervaso di un profumo speziato che almeno uno di quegli spadaccini infuriati aveva già avuto modo di avvertire in passato, nell'aiutare la maga Lady Embra Silvertree a scendere da cavallo dopo una cavalcata nella foresta dell'Isola di Silvertree.

11.
Rive affollate e rovine

Al Castello Silvertree, tre maghi s'irrigidirono all'unisono. «Quella era lei!» sussultò Markoun.

«Tua figlia, Lord barone», precisò in tono grave il Maestro d'Incantesimi Ambelter, «si trova a Sirlptar, in un posto che non ho riconosciuto... una locanda che sorge sul lato rivolto verso il mare dell'Altura di Southsnout».

«Andate là», ingiunse il barone, raddrizzandosi di scatto sul seggio su cui sedeva semisdraiato, gli occhi simili a due fiamme furenti. «Andateci *adesso* e uccidete i suoi compagni. Quanto a lei, riportatela qui immediatamente».

Poi si alzò come un vortice nero, staccò una frusta appesa alla parete e si allontanò a grandi passi dalla stanza, facendola crepitare selvaggiamente nell'aria.

I tre maghi si scambiarono una lunga occhiata, poi Klamantle e Markoun saettarono verso il vassoio posato sul tavolo, davanti al seggio lasciato vuoto dal barone. Spostando di lato la cupola di vetro che li copriva, prelevarono alcuni capelli di Lady Embra dal mucchietto disordinato protetto dalla campana di vetro e si diressero in tutta fretta verso la balconata.

Ingryl li seguì con altrettanta premura, ma sulla balconata non trovò spazio dove poter operare la propria magia, quindi rimase a guardare mentre i

due maghi più giovani evocavano draghi della notte di dimensioni gigantesche, balzavano loro in groppa e si allontanavano in volo. Soltanto allora il Maestro d'Incantesimi uscì a sua volta sulla balconata e iniziò ad agitare le mani in una serie di gesti frenetici, come se stesse approntando qualche incantesimo, ma solo finché i draghi della notte non furono scomparsi dal suo campo visivo, nel cielo limpido che sovrastava il fiume, diretti verso valle.

Rimasto solo, il Maestro d'Incantesimi lasciò ricadere le mani lungo i fianchi, si diresse verso la piccola foresta di bottiglie e caraffe disposta su una credenza e si versò con calma da bere.

«Stolti», disse, rivolto alla stanza vuota, mentre sorseggiava il vino. «Hmm, è stato avvelenato in modo goffo», rifletté un momento più tardi, rigirando il liquido in bocca, «e questo lo fa bruciare un poco».

Poi scrollò le spalle, deglutì e tornò a riempirsi il bicchiere.

Le prime ore del pomeriggio trovarono Embra Silvertree in ginocchio sulla riva del Lago Lassabra, tremante e annaspante per il dolore. Il sole caldo aveva dissolto i veli di nebbia che di solito ammantavano le placide acque del lago, che apparivano ora come un'uniforme distesa immota e azzurra, annidata fra gli alberi che la circondavano e che potevano nascondere un numero imprecisato di nemici dotati di magia.

Inginocchiato accanto alla Dama dei Gioielli, Sarasper la stava sorreggendo goffamente per le spalle.

«Operare la magia ti ha sempre *prosciugata* in questo modo?» chiese.

Embra scosse il capo con violenza, facendo volare lontano qualche lacrima, poi fu assalita da altre convulsioni.

Un bagliore fra l'azzurro e il bianco apparve intorno alle dita di Sarasper quando lui evocò la magia che avrebbe attinto a parte della sua personale energia vitale, infondendola nella donna che teneva fra le braccia; l'energia lo abbandonò silenziosamente, lasciandolo debole e nauseato. Tremanti, le sue mani quasi persero la presa intorno al corpo improvvisamente pesante di Embra, quando lei si accasciò con un sussulto, abbandonando la testa da un lato nel perdere i sensi.

Sarasper l'adagiò sul terreno con la massima gentilezza concessagli dalle braccia indebolite, sospirò e sollevò lo sguardo cupo sul procacciatore e sull'armaragor. Craer e Hawkril si stavano leccando le dita dopo aver divorato con avida frenesia *tutto* il pasto acquistato alla *Finestra*, comprese le porzioni che sarebbero toccate al guaritore e alla maga.

In quel momento, però, Sarasper era troppo stanco perché gli importasse della cosa.

«Se questa situazione si dovesse protrarre», disse agli altri, in tono sommesso, «potremmo aver bisogno della Pietra della Vita perché le fornisca ogni giorno la magia necessaria a rimanere in vita».

«Allora deve smettere di usare la magia», dichiarò Hawkril, con voce incolore. «Immediatamente, e a partire da ora, mentre provvediamo a cercare questa Pietra, sempre che non sia un'altra storia assurda inventata da qualche mago».

«Qualcuno ha creduto a quel mago abbastanza da ammazzarlo per questo», gli ricordò Craer, serio. «Abbastanza da bruciare la sua casa, senza dubbio per nascondere il fatto che era stata svaligiata».

«Embra ha bisogno di un riparo», intervenne Sarasper, con voce tagliente, guardando verso la linea ininterrotta degli alberi. «Dove si trova esattamente questa biblioteca in rovina, da qui?».

«È in una città abbandonata, che si chiama Indraevyn, ed Embra ha detto che è a circa un chilometro e mezzo da qui», replicò Craer. «Non so in quale direzione sia, ma...».

«Scommetto che è quella verso cui è diretta quella banda di guerrieri laggiù», interloquì con calma Hawkril, indicando.

A non molta distanza da dove si trovavano, lungo la riva incurvata del lago, una fila di uomini in armatura mescolati ad altri che indossavano lunghe vesti e avevano uno scudo affibbiato sulla schiena e sul petto, stava proprio allora entrando nel loro campo visivo nel procedere con cautela fra canne e cespugli. L'armaragor vide parecchie teste girarsi a guardare nella loro direzione ed estrasse lentamente la spada.

«Se perdiamo troppo tempo qui, loro arriveranno in città per primi», osservò Craer. «Muoviamoci!».

«Ho il sospetto che le rovine già brulichino di maghi impegnati nelle ricerche», replicò Sarasper, guardando verso il procacciatore, che quasi saltellava per l'impazienza, «e noi abbiamo un fardello di cui prenderci cura, giusto?».

«Svegliala», ribatté Craer, peraltro in tono gentile. «Non abbiamo il tempo di aspettare. Basta solo che laggiù ci sia un mago che sappia quello che sta facendo e che riesca a mettere le mani sulla Pietra prima di noi, e diventeremo altri cadaveri contorti persi nel mucchio delle vittime che avranno osato intralciargli la strada».

«Oh, non c'è bisogno di aspettare tanto a lungo per diventare cadaveri

contorti», tuonò Hawkril, con finta noncuranza, poi ruotò improvvisamente su se stesso con la rapidità di un serpente scagliato all'attacco ed eseguì un affondo, conficcando in profondità la lama nel fitto muro si verzura creato da un cespuglio di mele selvatiche. Si sentì un sorpreso urlo di dolore, poi dai cespugli circostanti giunse un martellare di piedi in corsa accompagnato da una raffica di imprecazioni che annunciò il sopraggiungere di parecchie figure dal mantello di pelle, lanciate alla carica.

Hawkril si affrettò a indietreggiare, la spada che grondava sangue, e Sarasper scandì alcune strane parole, gettando in aria un oggetto che aveva prelevato dall'interno della propria tunica. Un istante prima che il piccolo oggetto scomparisse in un bagliore di luce magica, Craer vide che si trattava di un triangolo formato da tre spade in miniatura intrecciate, poi si soffermò appena il tempo necessario a constatare che la breve pioggia di luce aveva dato vita a tre spade lunghe, spettrali e fluttuanti nell'aria, e andò di corsa incontro agli assalitori, spada e daga in pugno.

Gli avversari erano otto in tutto, e nessuno di essi aveva fatto parte della banda che avevano visto procedere lungo la riva. Questi uomini erano abbigliati con le logore tuniche di pelle, i mantelli di colore smorto e i calzoni laceri propri dei boscaioli, però nel correre incespicavano e barcollavano come armigeri abituati ad addestrarsi nell'uso delle armi in un cortile pavimentato in pietra, invece di dare l'impressione di essere abituati a muoversi su un terreno cosparso di radici affioranti e coperto di un morbido strato di muschio. Inoltre, quando le spade evocate da Sarasper saettarono nell'aria in una serie di affondi e parate, i giustacuori lacerati rivelarono il sottostante bagliore scuro delle armature.

Hawkril fece lo sgambetto a un avversario, trapassò la gola a un secondo e scattò all'indietro per colpire al collo l'uomo che aveva fatto cadere, poi tornò ad avanzare per incrociare la spada di un terzo boscaiolo fasullo, spingendolo da parte a viva forza.

Già altre volte in passato aveva combattuto in modo altrettanto frenetico. Gli era successo sulle Isole, certo, ma anche quando era più giovane, in quella valletta piena di sacerdotesse traditrici, tanto per citare un esempio...

Mentre si apriva un varco combattendo per arrivare infine a ergersi a protezione del suo barone, il Grifone Dorato sollevò lo sguardo su di lui con occhi che già si andavano oscurando, le labbra dall'espressione contrita chiazzate di sangue.

«Avevi... ragione, Hawk», si sforzò di dire Ezendor Blackgult, l'uomo

che lui adorava più di ogni altro al mondo, «... ma è... troppo tardi...».

Hawkril rovinò l'agonizzante discorso del barone soffiando con tutte le sue forze nel secondo, più lucido corno che portava alla cintura, mentre faceva descrivere alla propria spada un altro grande cerchio.

Un sacerdote tentò di colpirlo alle ginocchia, e lui gli calò il corno sul naso, facendogli perdere i sensi, prima di scagliare lo strumento contro un altro sacerdote; del resto, il corno aveva ormai assolto il suo compito.

Un secondo più tardi si avvertì nell'aria la vibrazione che annunciava il collasso dell'incantesimo di schermatura in tutta la valletta, e l'istante successivo Hawkril tirò fuori la fiala risanante, accostandola alle labbra del suo signore. Subito dopo strappò via la protezione per l'inguine della sua armatura, tirò fuori la seconda fiala nascosta sotto di essa e la mise in mano al barone prima di girarsi e di ergersi al di sopra della figura prostrata del Grifone Dorato per tenerlo in vita nell'arco dei pochi frenetici minuti che ancora sarebbero trascorsi prima dell'arrivo degli altri armaragor.

O fino a quando gli incantesimi scagliati dalle furiose sacerdotesse della Cacciatrice non avessero stroncato la vita di quanti si trovavano nella valletta. Ci furono un bagliore e un rombo, poi i corpi inerti dei sacerdoti vennero scagliati in tutte le direzioni, cosa che indusse Hawkril a imprecare a lungo e con fervore: aveva dato ordini molto precisi e diretti, secondo i quali le donne dall'elmo con le corna dovevano essere abbattute nel momento stesso in cui fosse stato attivato l'incantesimo di schermatura contro la magia, però pareva che qualcuno non fosse riuscito ad arrivare abbastanza lontano, o si fosse lasciato distrarre dalla bellezza di un'avversaria vestita di cuoio, o...

Un secondo bagliore luminoso riversò sull'armaragor una pioggia di terra e di sangue, scavando nel terreno un enorme solco diretto verso il barone gemente, che però venne mancato di stretta misura dall'attacco.

Evidentemente, alle sacerdotesse non importava quanti esaltati membri del clero della Signora fossero caduti per mano loro. Hawkril vide uno dei sacerdoti intrappolato al centro di un cerchio di armaragor e intento a fissarlo da lontano con occhi roventi, poi ci fu un diverso lampo di luce e il mondo divenne un luogo di nebbia bianca, di scintille e di suoni soffocati, nel quale Hawkril si ritrovò solo accanto al suo signore caduto, con una sacerdotessa che si librava sopra entrambi, senza che intorno si vedesse più nessun altro. Da un punto imprecisato al di fuori di quell'alone magico, una spada si protese nella nebbia e si dissolse come fumo, finché l'im-

pugnatura ormai priva di lama venne tratta indietro.

La sacerdotessa aveva però una spada, e la calò su Hawkril, cercando di trapassargli la faccia. Comprendendo le sue intenzioni, Hawkril non tentò di schivare e invece impegnò la lama della donna con la propria, spingendole entrambe oltre il proprio naso e proseguendo la parata verso sinistra fino a sbilanciare l'avversaria, che rotolò impotente oltre il barone invece di arrivare abbastanza vicina a lui da trafiggerlo.

L'incontrarsi delle loro spade diede vita a sciami di scintille vorticanti, e Hawkril balzò in mezzo a essi per incontrare l'attacco successivo con una parata che di nuovo bloccò le lame una contro l'altra.

«Rischi di essere dannato dalla Signora, guerriero!» ringhiò la sacerdotessa infuriata, mentre lottavano naso contro naso. «Devo solo nominarti al suo cospetto! Fatti da parte... ti era proibito entrare nella valletta!».

«Davvero?» ruggì Hawkril, di rimando. «Il mio signore, il barone, ha acconsentito a venire a parlarti solo e disarmato! Io ho partecipato a una battaglia, come sono stato addestrato a fare, per aiutare un uomo che si trovava solo contro il tradimento di ottanta avversari! Chi sei tu per imporre proibizioni, o per dannare qualcuno?».

«Devo solo dire le parole, e la tua vita non varrà più la pena di essere vissuta», ribadì la sacerdotessa, con voce soddisfatta, mentre entrambi giravano in cerchio, le lame incrociate, i muscoli tesi per resistere alle energie magiche.

«È la fedeltà che rende la vita degna di essere vissuta, sacerdotessa!» infuriò Hawkril, di rimando. «Come pure il mantenere la propria parola e il rimanere al fianco dei compagni! Sacerdoti e dei possono fallire nel dare aiuto, o essere rivelati come esseri corrotti e ingannatori, ma i fratelli d'armi non osano ostacolarsi a vicenda. Preferiamo morire piuttosto che venire meno uno all'altro!».

Adesso stava gridando, perché la forza magica della donna lo stava costringendo a indietreggiare.

«Gli dei falliscono», urlò contro la donna, «ma gli uomini onesti prevalgono!».

«Un bel discorso», sogghignò la sacerdotessa, mentre la spada di Hawkril esplodeva in una pioggia di scintille, e la sua lama saettava verso di lui, «ma nessuno può opporsi a una vera serva della Cacciatrice!».

Una mano coperta da un guanto corazzato l'afferrò per la gola e cominciò a serrarsi.

«Credo sia passato parecchio tempo da quando eri davvero una fedele

serva della Cacciatrice», commentò in tono gioviale il Barone Blackgult, poi le sue dita si chiusero e la sacerdotessa esalò un singulto misto a una boccata di sangue, accasciandosi prona sul terreno calpestato, mentre nebbia e scintille si dissolvevano entrambe.

La sacerdotessa morente si dibatté per qualche istante, poi giacque immota. Prontamente, Hawkril afferrò la spada della donna per difendere il barone, poi entrambi s'immobilizzarono uno accanto all'altro, Blackgult e Anharu, lasciando vagare lo sguardo su quel campo di morte, dove non rimaneva più nessuno contro cui combattere.

Qua e là, gli uomini di Blackgult stavano sollevando le spade insanguinate in un gesto di saluto, e tutt'intorno la valletta era coperta dal sangue degli adoratori di Sharaden.

Il Grifone Dorato passò un braccio intorno alle spalle dell'armaragor, protendendosi verso l'alto per riuscirci.

«Fedelissimo Anharu, sono vivo grazie a te», disse, con voce ispessita dall'emozione. «Se mai ti troverai in una simile situazione di bisogno, ti restituirò il favore, oppure mi sottoporrò spontaneamente alla dannazione della Signora che queste donne empie erano tanto pronte a invocare. Mi vincolo a questo giuramento!».

Interrompendosi per un momento, annaspò per respirare, poi aggiunse: «E adesso, Hawkril, andiamo a cercare qualcosa di abbondante da bere!».

«Signore», mormorò Hawkril, mentre insieme si allontanavano barcollando dal campo di battaglia, le ferite che cominciavano a dolere seriamente, «sai sempre esibire audaci perle di saggezza. Per capirlo, basta contemplare questa tua ultima, grandiosa idea».

Su un campo di battaglia privo della presenza di sacerdotesse, ma non meno intriso di sangue e di disperazione, Craer spiccò un balzo per sferrare un calcio in faccia a un avversario, spingendo poi l'uomo barcollante verso il vortice di lame incantate evocato da Sarasper. Due falsi boscaioli erano impegnati a parare disperatamente le spade saettanti, ma l'aggressore che lui aveva appena spinto verso di esse non aveva la spada sollevata e pronta a tenere a bada l'acciaio magico. Con rapida e sanguinosa efficienza, una delle tre spade magiche gli distrusse la faccia, cominciando poi a dissolversi nel nulla mentre lui si accasciava al suolo gorgogliando.

Nel frattempo, il procacciatore si era stancato di scambiare parate e fendenti con un falso boscaiolo più alto, più forte e più infuriato di lui. Quel-

l'uomo sembrava propenso a sferrare ampi fendenti di rovescio, quindi Craer lo indusse a eseguirne uno fingendo di barcollare per poi fare una capriola che gli permise di passare sotto la traiettoria descritta dalla lama dell'avversario.

Il procacciatore atterrò accanto al nemico, fianco a fianco, ma un altro assalitore, l'uomo che Hawkril aveva appena spinto da parte, era tanto vicino da indurlo in tentazione, barcollante e con le spalle rivolte verso di lui. Spiccando un balzo, il procacciatore conficcò una daga nella gola dell'uomo, liberò prontamente la lama con uno strattone all'indietro e verso destra, in modo da squarciargli il collo per poi gettarlo contro l'uomo che amava vibrare fendenti così vigorosi. Come risultò subito evidente, in modo quanto mai sanguinoso, bloccare o deviare uno di quei fendenti era una manovra in cui l'alto falso boscaiolo avrebbe dovuto esercitarsi ulteriormente.

Intanto Craer si stava già allontanando con un volteggio, la daga che si lasciava alle spalle un luminoso arco di gocce di sangue, mentre si preparava ad affrontare altri due nemici che stavano avanzando verso di lui con circospezione, minacciosi e all'unisono.

Da qualche parte sulla sua destra, Hawkril aveva aggirato con cautela le lame incantate per raggiungere i due boscaioli che stavano lottando contro di esse, e li stava ora tempestando di colpi nel tentativo di distrarli dai loro attacchi. Uno di essi risultò un po' troppo lento nell'allontanare una spada in picchiata, e la lama dell'armaragor gli penetrò nella gola.

L'uomo tossì, annaspò ed emise dalla bocca un fiotto di sangue; stava ancora avanzando verso Hawkril, con gli occhi che già si oscuravano, quando l'altro boscaiolo si diede alla fuga con un gemito di terrore, andando a finire dritto verso Craer.

In risposta al grido di avvertimento di Hawkril, il procacciatore fu pronto a togliersi di mezzo, permettendo così all'uomo terrorizzato di andare a sbattere contro l'attacco sferrato di concerto, con estrema cura, dai suoi due compagni.

Mentre le lame incantate si lanciavano all'inseguimento del fuggiasco, Sarasper si alzò in piedi, lasciando che Embra gli si accasciasse contro le gambe, e diresse il proprio incantesimo contro i pochi boscaioli rimasti.

Abbattendo l'avversario ferito con un fendente di rovescio, Hawkril si avviò di corsa nella direzione in cui si erano allontanate le lame incantare.

Gli altri boscaioli stavano indietreggiando di fronte a quella minaccia magica, e Hawkril non aveva nessuna voglia di lanciarsi in un lungo e af-

fannoso inseguimento fra gli alberi, andando incontro a soltanto i Tre sapevano quali imboscate o accampamenti nemici. Di conseguenza, scagliò la propria lama verso le gambe dei boscaioli, centrandone in pieno uno: cortesemente, l'uomo crollò al suolo, e le saettanti lame incantate piombarono su di lui in una tempesta di sangue.

Il boscaiolo in fuga non accennò a rallentare l'andatura per soccorrere gli amici e si gettò fra gli alberi; vedendolo allontanarsi, Craer comprese immediatamente il pericolo che il superstite poteva costituire per loro.

«Occupati di questo!» gridò ad Hawkril, e si lanciò all'inseguimento dell'uomo, il rumore dei suoi piedi che si abbattevano fra le foglie che svaniva rapidamente in lontananza.

L'ultimo boscaiolo stava indietreggiando e agitando la spada in una serie di manovre difensive per tenere a bada Hawkril e l'ultima lama incantata. Con pazienza, il massiccio armaragor e la spada magica continuarono a incalzarlo, costringendolo a ritirarsi fra alberi, cespugli e ceppi morti, su e giù per tratti di terreno ondulato.

Quando la spada incantata scomparve alla vista, Sarasper cominciò a impallidire progressivamente e si serrò le tempie con dita che presto divennero artigli d'acciaio. Tremando, il guaritore crollò in ginocchio e si accasciò al suolo con un sussulto, sudando profusamente; non appena la sua consapevolezza si dissolse in una nebbia gialla di stordimento, da qualche parte nella foresta la sua ultima lama incantata svanì. Sarasper l'aveva spinta più lontano di quanto potessero fare molti operatori d'incantesimi, ma questo gli stava costando uno sforzo incalcolabile, e lui aveva ancora un compito da portare a termine, un motivo per restare aggrappato alla vita.

Carponi, quasi sopraffatto dalla debolezza e da ondate di assoluto sfinimento, il guaritore tornò strisciando verso il punto in cui giaceva Embra.

«Signora», mormorò, quando la raggiunse. «Lady Silvertree! Lady Embra, ascoltami!».

Con un gemito, l'anziano guaritore cadde prono accanto alla maga e si protese a schiaffeggiarle gentilmente le guance, chiamandola ripetutamente per nome con le poche energie che gli rimanevano. Doveva farla tornare in sé prima di perdere a sua volta i sensi, per evitare che la banda di guerrieri che si trovava sulla riva del lago piombasse su di loro e si trovasse davanti due vittime impotenti e svenute, che si potevano comodamente uccidere ciascuna con un indifferente colpo di daga.

Su una collinetta, fra due giganteschi alberi dal tronco nodoso, la saet-

tante spada magica scomparve con un bagliore luminoso. Il boscaiolo riuscì a emettere una singola risata di trionfo, un istante Prima che Hawkril calasse con forza la propria lama contro la sua, sfruttando il vantaggio derivante dalla statura più alta e dalla maggiore forza fisica per spingere entrambe le armi incrociate verso l'alto e protendersi in avanti fino ad arrivare a ridosso dell'avversario e trascinarlo a terra con sé.

Atterrarono con un violento impatto che strappò tutta l'aria dai polmoni del boscaiolo, che si contorse con un grugnito. Quello era però uno scontro all'ultimo sangue, e due paia di mani robuste si avvinghiarono a vicenda, cercando con pari determinazione di afferrare daghe riposte nel fodero. Hawkril aveva scelto bene il terreno del suo attacco: due pietre coperte di muschio e abbastanza piccole da poter essere utilizzate giacevano a portata di mano, dove lui le aveva notate prima di gettare a terra l'avversario. Afferrandone una, mentre entrambi si dibattevano e lottavano, la calò con tanta forza che il suo primo colpo fracassò le dita della mano in cui il suo avversario stringeva la daga, mentre il secondo gli ruppe il naso. Gli armaragor non vincevano le loro battaglie comportandosi cavallerescamente, e per i veri combattenti, che al contrario dei cortigiani non potevano sperare di essere riscattati, la vittoria era tutto, perché significava la sopravvivenza.

Il boscaiolo sussultò, accecato dal suo stesso sangue, e Hawkril lo colpì in pieno volto con un manrovescio, poi gli strappò la spada e afferrò anche la propria, calandone con forza il pomo sulla tempia dell'avversario, che si accasciò al suolo privo di sensi.

Recuperate tutte le armi che vide in giro, l'armaragor si issò in spalla il nemico svenuto e lo trasportò verso il punto in cui si trovavano Sarasper ed Embra.

Trovandoli entrambi stesi al suolo privi di sensi, scaricò a terra il proprio fardello senza troppa gentilezza nella fretta di accertarsi che né il guaritore né la maga avessero smesso di respirare o avessero ferite che non poteva vedere. Con suo estremo sollievo, constatò ben presto che entrambi sembravano dormire serenamente.

«Sei davvero un bel guardiano», borbottò all'indirizzo di Sarasper, che stava russando lievemente, poi procedette a immobilizzare il nemico svenuto. Una ricerca di armi nascoste completa quanto indecente rivelò un coltello sottile come un ago infilato in uno stivale e un altro nascosto lungo la parte posteriore del fodero della spada. Quelle non erano certo armi da boscaiolo.

Scuotendo il capo, Hawkril privò l'uomo degli stivali e della cintura, che

avvolse a una caviglia pelosa, passò intorno a un ramo d'albero e assicurò all'altra caviglia, in modo da appendere l'uomo a testa in giù. Quando ebbe finito, qualcosa scivolò fuori dai vestiti del prigioniero, penzolandogli sotto la testa appeso a un laccio.

Contraendo il volto in una smorfia, Hawkril pensò che se quella era la borsa dell'uomo, di certo il suo padrone non era un individuo generoso. Sfilato l'oggetto dalla testa del prigioniero, lo posò per terra e prelevò il laccio per legare insieme i pollici e i mignoli dell'uomo, tendendo al massimo il laccio sopra la sua testa.

A quanto pareva, sotto mantelli e tuniche probabilmente sottratti a veri boscaioli da loro assassinati, tutti quei falsi boscaioli indossavano giacche di cuoio trapassate da molti anelli che fissavano su di esse un assortimento di piastre d'armatura. Dopo aver tirato verso il basso la tunica e l'armatura del prigioniero fino a coprirgli la testa, Hawkril contemplò per un momento l'uomo penzolante, annuì fra sé e svuotò la sua borsa su una roccia.

«Il contenuto non vale la fatica», commentò Craer, ricomparendo fra gli alberi con aria soddisfatta. «Qualche blestran di rame, una moneta d'argento e hmm... uno stemma di Cardassa. Bene, questo ci risparmia la fatica di interrogare quest'uomo. Evidentemente, questo gruppo doveva costituire il tentativo da parte del Barone Cardassa di impadronirsi della Pietra, o almeno doveva esserne una parte, dato che ho il sospetto che da qualche parte si aggirino ancora uno o due maghi».

Hawkril guardò di nuovo verso il prigioniero penzolante, poi spostò lo sguardo su Embra e Sarasper.

«E adesso?» chiese, indicando i due, se stesso e Craer.

«Indraevyn si deve trovare da *quella* parte, se la banda di guerrieri che abbiamo visto era diretta là», replicò il procacciatore, scrollando le spalle. «La cosa migliore che possiamo fare è allontanarci di qui, da *quell'altra* parte, il più in fretta possibile, nel caso che quel gruppo aggiri l'estremità del lago e decida di massacrarci per misura precauzionale. Da lì, potremo proseguire con la speranza di descrivere un ampio cerchio che ci faccia arrivare alle rovine da una direzione diversa».

«Un modo fin troppo buono per perdersi», dichiarò lentamente Hawkril.

«È preferibile andare incontro a un attacco da parte di gente armata che ci sta aspettando?» ribatté Craer. «Io non lo credo».

«E se mancassimo completamente le rovine e ci addentrassimo alla cieca nella foresta? Si estende per chilometri, e la definiscono "infinita"», ringhiò Hawkril.

«Se non ci allontaniamo molto», replicò a bassa voce il procacciatore, scrollando di nuovo le spalle, «e se non facciamo rumore dopo il tramonto, i suoni prodotti da quegli altri e i loro fuochi ci diranno almeno dove si trovano *loro,* e ormai alcuni di essi devono aver raggiunto le rovine. Dopo esserci allontanati di un breve tratto cercheremo di svegliare Embra. Quando ti darò il segnale, agitando questa spada, porta Embra e Sarasper da me, il più silenziosamente possibile».

Presa la spada che Hawkril aveva sottratto al prigioniero, Craer si avviò quindi fra gli alberi, allontanandosi dal lago. Quando arrivò tanto lontano che lui e l'armaragor riuscivano a stento a vedersi a vicenda attraverso la penombra dei rami e il groviglio dei tronchi, ruotò ripetutamente in cerchio la spada.

Obbediente, Hawkril prese Embra fra le braccia, la portò fino a dove si trovava Craer e tornò a prendere Sarasper. Il prigioniero legato penzolava ancora privo di sensi, ma la manciata di monete della sua borsa era scomparsa dalla roccia su cui lui l'aveva rovesciata. Contraendo la bocca in un sorriso, l'armaragor pensò che doveva essere stata senza dubbio opera di Craer.

Intanto, il procacciatore aveva posato per terra la spada, con la punta rivolta nella direzione presa dalla banda di guerrieri che avevano visto in precedenza, e adesso stava cercando gentilmente di svegliare Embra; accigliandosi, Hawkril si protese in avanti per seguire i suoi tentativi. Finalmente, la maga aprì gli occhi: pallida ed esangue, si guardò intorno con aria stordita, dando l'impressione di non riconoscere neppure i suoi compagni.

«Sei in grado di camminare?» chiese Craer con gentilezza.

La Dama dei Gioielli aggrottò la fronte in un'espressione perplessa, che ben presto si fece irritata.

«È ovvio che sono in grado di camminare, procacciatore», ribatté in tono secco. «Sono solo stanca, non rimbecillita o storpia!».

Allontanando le mani protese ad aiutarla, si alzò in piedi, e subito tornò ad accasciarsi.

«Questo è un tipo di incedere elegante usato alla corte dei Silvertree?» chiese scherzosamente Craer, sorreggendola prontamente e tenendola in piedi. «È qualche elaborata forma di etichetta troppo al di sopra di noi gente comune?».

«Craer, inchiodati la lingua», esclamarono all'unisono Embra e Hawkril, con sentimento, poi si fissarono a vicenda, stupiti di aver manifestato lo

stesso pensiero nello stesso momento. Grugnendo, Hawkril si agitò a disagio e distolse lo sguardo.

Con fare impaziente, Embra si liberò intanto dalla stretta del procacciatore e mosse qualche passo per avere spazio a sufficienza per volteggiare su se stessa con le mani sui fianchi.

«È *ovvio* che sono in grado di camminare, Craer», ribadì infastidita. «Qual è lo scopo di tutti questi giochetti?».

Craer sollevò una mano in un gesto che intendeva al tempo stesso tenere a freno l'ira della maga e chiederle di avere pazienza, e intanto usò l'altro braccio per indicare gli alberi.

«Se quello è il punto in cui ci siamo allontanati dal lago, signora, secondo te dove si trovano rispetto a esso le rovine di Indraevyn?».

«Sono a circa un chilometro e mezzo, in quella direzione», indicò la maga.

Accoccolandosi rapidamente, il procacciatore ruotò la spada sul terreno in modo da puntarla con esattezza nella direzione indicata da Embra, poi sollevò lo sguardo su di lei.

«Tu e io ci allontaneremo quanto più possibile, fermandoci prima di uscire dal campo visivo di Hawkril, e lui ci segnalerà di spostarci di qua o di là in modo che si rimanga allineati con la spada. Allora io metterò per terra la *mia* spada, con la punta rivolta nella direzione da cui arriverà lui, ed entrambi rimarremo immobili finché non ci avrà raggiunto con Sarasper e con l'altra spada. Allora, ripeteremo di nuovo tutta l'operazione: io prenderò l'altra spada al posto della mia, e così via, in modo da procedere più o meno nella direzione che ci interessa. Ormai ci siamo allontanati dal lago quanto basta per sperare di riuscire a oltrepassare le rovine e di poterci avvicinare a esse dal lato opposto».

«Dove ci saranno meno nemici, anche se dovremo comunque stare attenti che non ci siano sentinelle», annuì Embra, ammirata per l'astuzia del trucco da boscaiolo che Craer aveva appena illustrato. «Temo che la metà dei maghi di Aglirta, e altra gente oltre a loro, stia affluendo qui per impadronirsi della Pietra, se appena ne avrà la possibilità».

«Hai idea di cosa ti danneggi tanto quando ricorri alla magia?» chiese Craer.

«Forse è una maledizione», replicò Embra, scrollando le spalle snelle. «Senza dubbio, è opera dei maghi di mio padre».

«Ucciderli porrà fine alla maledizione?» volle sapere Hawkril.

Per un momento, entrambi si girarono a guardarlo con aria sorpresa, poi

Embra annuì lentamente.

«Sì, credo che vi porrebbe fine, se venissero uccisi tutti coloro che hanno contribuito a crearla».

Per tutta risposta, l'armaragor annuì in silenzio, prima di girarsi verso Craer e di segnalargli di cominciare a muoversi nella direzione indicata dalla spada. Mentre il procacciatore e la maga si avviavano insieme nella foresta, tutti e tre i membri coscienti della Banda dei Quattro avevano sul volto un'espressione pensosa.

Il gruppo passò il pomeriggio portando avanti la marcia nel modo illustrato da Craer. Dopo qualche tempo, Sarasper riprese conoscenza, anche se aveva il volto contratto dalla sofferenza per un'intensa emicrania e camminava incespicando per la debolezza. Una volta, sentirono il breve fragore di uno scontro, grida e un clangore di acciaio unito all'echeggiante detonazione di un incantesimo, ma durante tutto quel tragitto silenzioso non videro creatura vivente più grossa di un gatto delle foreste.

Le ore passarono, e giunse il momento in cui dovevano effettuare una svolta, cosa che fecero, arrestandosi soltanto quando Embra sollevò una mano per avanzare una precisazione.

«Indraevyn si deve trovare laggiù», sussurrò, «e si estende da quella parte, davanti a noi».

Craer e Hawkril controllarono le armi, Embra si tastò gli abiti per verificare la posizione degli ultimi oggetti incantati in suo possesso, che le sarebbero serviti per alimentare qualsiasi incantesimo si fosse trovata nella necessità di dover eseguire.

«Sarebbe meglio se tu evitassi di ricorrere alla magia, salvo che in caso di estrema necessità», mormorò Sarasper, in tono di ammonimento.

«Infatti», convenne gravemente Embra, incontrando il suo sguardo, «quindi cerchiamo di fare in modo che non si verifichino estreme necessità».

Sorridendo, il guaritore allargò le mani in un gesto d'impotenza, poi i Quattro ripresero la marcia verso le rovine, muovendosi il più furtivamente possibile, e Craer si pose in testa al gruppo, segnalando con la mano agli altri come e quando dovevano seguirlo.

Non stavano procedendo in quel modo da molto tempo quando un improvviso bagliore luminoso apparve più avanti, fra gli alberi, seguito da urla di dolore miste a grida furenti e allarmate.

I Quattro si guardarono a vicenda.

In silenzio, Craer fece poi cenno agli altri di riprendere ad avanzare.

12.
Un precario utilizzo della magia

In un pomeriggio che non sarebbe stato dimenticato tanto presto a Sirlptar, due neri mostri dal corpo di serpente e dalle ali di pipistrello, creature simili a draghi in miniatura che recavano sul dorso degli uomini, calarono sulla Città Scintillante dal limpido e luminoso cielo azzurro.

La gente sollevò lo sguardo con grida di sorpresa, indicando, e i più anziani e saggi fra gli abitanti della città si ritirarono in casa e si affrettarono a cercare rifugio in cantina non appena videro di cosa si trattava: quelle creature potevano anche essere draghi della notte usciti dalle ballate e dalle leggende, ma per loro quell'apparizione non significava un lieto fine e momenti romantici, quando qualche eroe fosse intervenuto a salvare tutti con gesta grandiose, perché sapevano bene cosa fossero in grado di fare i draghi della notte, e sapevano anche che genere di uomini avesse il coraggio di cavalcarli.

Corni che non avevano più squillato da molti anni levarono la loro voce frenetica, echeggiando dalla sommità dei tetti per avvertire gli arcieri e i maghi di Sirlptar di abbandonare qualsiasi cosa stessero facendo in quel momento per accorrere in difesa della loro città, ed essi non ebbero bisogno di raggiungere una torre di guardia per vedere cosa avesse causato l'allarme.

I sinuosi, splendidi draghi volanti virarono per portarsi sopra le strade più prosperose e antiche di Sirlptar, librandosi lungo l'altura come spettri neri mentre gli uomini dalle lunghe vesti che li cavalcavano usavano alcuni capelli per operare febbrili magie.

Che non diedero il risultato sperato.

Mentre il vento generato dal volo del suo drago gli gettava indietro i capelli e gli raffreddava le guance, Klamantle ultimò l'incantesimo e ne usò il potere con l'abituale cautela. Era stato attento a formulare la propria magia in modo da poter «percepire» la presenza di Lady Embra all'interno non solo di tutta la città sottostante, ma anche del fiume e del tratto di terra che rientrava nel suo campo visivo, e tuttavia l'incantesimo non trovò nulla.

Intanto Markoun ultimò a sua volta la propria evocazione e sollevò la testa con aria altrettanto sconcertata e furiosa, poi i due maghi si scambiarono un'occhiata, accomunati dall'ira e dalla frustrazione, mentre i due draghi saettavano uno verso l'altro e prendevano a volare in cerchio sotto la guida

dei loro creatori, per un consulto di cui entrambi già sapevano quale fosse l'unico, pressante argomento: Lady Silvertree non si trovava da nessuna parte all'interno o nelle immediate vicinanze di Sirlptar.

«La nostra rabbia non è niente rispetto a come s'infurierà il barone», commentò Klamantle in tono cupo, rivolto al collega.

«Solo se falliremo!» gridò di rimando il mago più giovane, sfoggiando un sorriso troppo spaventato per essere gradevole, poi si chinò sul collo della sua cavalcatura alata e la fece girare per lanciarla in una selvaggia picchiata, mormorando al tempo stesso parole che Klamantle conosceva fin troppo bene.

Minuscoli vortici di fiamma scaturirono dalle dita di Markoun e solcarono l'aria uno dopo l'altro, come scintillanti frecce di fuoco, andando ad abbattersi sui molteplici abbaini del tetto della *Locanda dell'Onda di Fuoco.*

L'edificio tremò e molte tegole volarono verso l'alto, lasciandosi alle spalle una scia di fuoco. Dall'interno dell'edificio giunsero urla e grida spaventate, e Markoun si concesse un sorriso pieno di tensione nel proseguire la propria picchiata sulla scia dei suoi dardi di fuoco.

Con grazia disinvolta, fece quindi raddrizzare la propria cavalcatura alata all'ultimo momento, e nel passare sopra la locanda si protese nel vuoto per scagliare quasi con indifferenza un Pugno di Furia attraverso il tetto infranto e fiammeggiante. Klamantle osservò la sua manovra, scrollò le spalle e diresse a sua volta un incantesimo Fondilegno contro l'*Onda di Fuoco* per affrettarne il crollo sulla testa di quanti si trovavano all'interno; se non altro, questo avrebbe racchiuso le fiamme evocate da quell'irresponsabile di Markoun all'interno della locanda, evitando di farle diffondere su tutti i tetti e di incendiare mezza Sirlptar.

Le assi dei pavimenti e le colonne di sostegno si sciolsero e si accasciarono, mentre nuove urla si levavano in mezzo al crescente ruggito delle fiamme crepitanti. Con voce ringhiante, Markoun scagliò un altro incantesimo di fuoco, incurante della distruzione che poteva causare, e la maggior parte del piano sottostante venne trasformata in un ammasso di rovine incandescenti. Adesso era possibile vedere sagome umane avvolte dalle fiamme che si muovevano barcollando in mezzo a pavimenti che sprofondavano e pareti che crollavano, cercando invano una via d'uscita che non avrebbero mai trovato in tempo. Uno dopo l'altro, con rauchi lamenti, i clienti della locanda si gettarono freneticamente nel vuoto, verso la strada, dove giacquero infranti e immoti sull'acciottolato, mentre dietro di loro la *Locanda dell'Onda di Fuoco* si trasformava in un grande falò sferzato dal

vento che si estese in mezzo alla folla di quanti erano usciti dalla sala comune ed erano rimasti a guardare quello spettacolo di distruzione, sgomenti e impietriti, con il boccale ancora stretto in mano.

Annaspando per respirare, Daerentar Jalith e Lharondar Laernsar artigliarono una porta che si stava già annerendo, divorata dalle fiamme, e morirono insieme in mezzo al fumo soffocante con un'imprecazione sulle labbra, ad appena pochi passi di distanza dal punto in cui un affrettato incantesimo stava mantenendo libera da fiamme e fumo una colonna d'aria, una salvezza per loro irraggiungibile come se si fosse trovata a una intera baronia di distanza. Pochi secondi più tardi, la porta che li aveva bloccati si abbatté sui loro cadaveri con una pioggia di scintille.

Alla base della colonna di aria pura c'era un mago furibondo: Jaerinsturn di Elmerna, con il libro degli incantesimi aperto ai suoi piedi e le braccia levate per scagliare morte contro chi aveva perpetrato quello scempio. Nel vedere i draghi della notte che volavano in cerchio nel cielo, sopra di lui, il mago formulò con voce tremante il più devastante incantesimo esplosivo che il suo potere era in grado di modellare. Esso gli scaturì ringhiante dalle labbra contratte e dalle mani tremanti, e uno dei due draghi si trasformò in una ribollente nube di fumo, mentre il suo cavaliere precipitava nel vuoto.

«Aiuto!» gridò Klamantle, artigliando l'aria nella vana ricerca di un appiglio. «Markoun! Soccorso!».

Il mago più giovane incontrò il suo sguardo nel passargli accanto, poi il suo drago della notte proseguì il proprio volo, con la fredda risata di Markoun che gli aleggiava alle spalle.

Che l'Oscuro Olym se lo prendesse! Mentre l'acciottolato gli andava incontro a velocità vertiginosa, Klamantle desiderò soltanto di potersi trasportare lontano da lì, in un nascondiglio sicu...

Per i Tre! *Ma certo!*

Klamantle pronunciò tre parole che aveva quasi dimenticato, e il mondo intorno a lui cambiò, dissolvendosi in un vortice appena pochi istanti prima che si schiantasse al suolo, trasportandolo nella più assoluta oscurità, in un luogo umido e polveroso, intriso di un odore che conosceva ma che non riusciva a classificare. Era forse muschio?

Una sorta di grugnito echeggiò molto vicino. Girandosi, il mago evocò una luce con frenetica rapidità, illuminando così un cinghiale che si trovava ad appena sei passi di distanza, e che stava raschiando il terreno, preparandosi a caricare!

Klamantle gridò un semplice incantesimo del fuoco, utilizzato di solito

per accendere i fuochi da campo, e lo scagliò nella gola del cinghiale prima di tuffarsi di lato. Fatiscenti volumi da lui creati molto tempo prima gli rovinarono intorno mentre rotolava lontano dal cinghiale, che lo oltrepassò grugnendo ed esplose in una voluta di fuoco.

Una zampa colpì la parete e rimbalzò oltre il mago stordito, nubi di polvere si levarono in una tempesta in miniatura, poi il silenzio calò assoluto sul nascondiglio di Klamantle.

Rannicchiato sulle mani e sulle ginocchia, il mago scrutò la penombra per quello che gli parve un tempo molto lungo, tendendo l'udito e cercando di mettere ordine nei propri pensieri. Quanto tempo era passato da quando aveva preparato quel piccolo rifugio? Vent'anni? Possibile che fossero così tanti?

Era comunque stato un tempo abbastanza lungo da far sì che qualcosa trovasse e spingesse di lato i massi che tenevano chiuso l'ingresso, e perché un cinghiale insediasse lì la sua tana, abbastanza lungo da ridurre in polvere i semplici testi di incantesimi che aveva scritto da novizio, prima ancora che lui usasse la magia nella caverna per disintegrare il cinghiale.

Avrebbe dovuto trovare il modo di arrivare all'ingresso per vedere se c'erano stati cambiamenti all'esterno, nel piccolo villaggio abbandonato e ricoperto dalla vegetazione, di cui la sua piccola grotta era stata una cantina, o nella circostante, decaduta Baronia di Tarlagar, cosa che si ripropose di fare al più presto.

Quando anche gli ultimi echi dell'esplosione magica si furono dissolti, Klamantle si scrollò e si alzò in piedi, cominciando a muoversi lungo il perimetro delle familiari pareti di pietra grezza e staccando da esse tutti i frammenti di carne di cinghiale ben cotta che riuscì a trovare. Erano passati mesi dall'ultima volta che aveva gustato della buona carne di cinghiale, cucinata senza tutte le strane salse dolciastre che il barone amava versarci sopra, e conoscendo l'umore del signore di Silvertree, sarebbe potuto passare parecchio tempo prima che certi maghi avessero modo di gustare di nuovo pasti decenti.

Un momento! Non aveva forse lasciato... sì, eccolo qui! Individuata la piccola fessura, tastò al suo interno e constatò che il laccio era ancora al suo posto! Con cautela, delicatamente, prese a tirare finché una piccola sacca di cuoio ormai marcio non gli cadde in mano, rivelando al proprio interno l'opaco rubino rovinato dal fuoco che lui aveva modificato con la magia tanto tempo prima, e che probabilmente era la sola cosa di valore che ci fosse ancora in quel posto, a parte le pozioni di risanamento: quello

era l'orgoglioso risultato di un faticoso anno di incantesimi, errori e tentativi ripetuti all'infinito. Era una gemma per evocare immagini, la *sua* gemma per evocare immagini. Klamantle rintracciò il piccolo piedistallo di cui aveva dimenticato l'esistenza, lo trascinò fino a un freddo seggio di pietra ricavato in una parete e posò la gemma su di esso.

Sedutosi, iniziò a fissare le profondità del rubino e ripensò alla locanda in fiamme, a Sirlptar. Subito le lingue di fuoco si levarono ruggenti, lunghe e unte volute di fumo nero salirono nel cielo al di sopra dell'altura che ospitava le case più alte della Città Scintillante, poi una particolare, minuscola scena luminosa si andò facendo sempre più grande e vicina...

Il drago della notte si contorse, in preda all'agonia, e per poco non scalzò dal proprio dorso Markoun Yarynd.

Il più giovane dei Tre Oscuri maghi di Silvertree si aggrappò disperatamente alle lucide scaglie per evitare di precipitare incontro alla morte. Ritrovò l'equilibrio con un ringhio angosciato e si girò a guardarsi alle spalle con il sudore gelido del terrore che lo infradiciava quanto una pioggia torrenziale, gli occhi fissi e dilatati, il corpo che tremava per l'ira e per la paura. Se le dita gli fossero scivolate...

Rabbrividendo, costrinse violentemente la propria cavalcatura alata a virare in modo brusco. Per due volte il drago della notte solcò il cielo al di sopra della Città Scintillante prima che il suo cavaliere ritrovasse il controllo quanto bastava per operare di nuovo la magia, mentre dal basso alcune inutili frecce saettavano verso di lui, ricadendo prima di raggiungerlo, e i bagliori di incantesimi troppo lenti o lanciati con eccessivo timore scuotevano l'aria qua e là.

Tenendosi basso per schivare quegli attacchi magici, Markoun ringraziò fra sé i Tre per il fatto che attualmente la città sembrasse contenere così pochi maghi. Quando poi il drago della notte riprese a rispondere ai suoi comandi, il suo primo atto furente fu quello di scagliare una manciata di fuoco contro il mago che si ergeva integro nel cuore dell'inferno in cui si era trasformata la locanda, il solo che fosse riuscito a danneggiarli con i propri incantesimi, dissolvendo dal cielo il drago della notte di Klamantle. Per fortuna, il suo secondo attacco, diretto contro di lui, era andato a vuoto, anche se di stretta misura.

Quello era un incantesimo ignoto a Silvertree. *Chi* era dunque quel mago laggiù, che si ergeva solo in mezzo alle fiamme?

Possibile che la figlia di Silvertree fosse fuggita per raggiungere quello

sconosciuto? E lui l'aveva nascosta, trasformata o mandata lontano con un incantesimo di translocazione per mero capriccio oppure per indurre il Barone Silvertree a uno scontro aperto?

O era stato soltanto per uno scherzo dei Tre che quel mago straniero si trovava ad alloggiare proprio ora in quella locanda?

A quel punto, nella mente del giovane mago affiorò il più importante fra tutti quegli interrogativi: adesso sapere come stessero le cose non aveva più importanza, giusto?

Se lui non avesse riferito che quel mago laggiù era il responsabile della fuga di Embra Silvertree, naturalmente dopo averlo completamente distrutto in quella che doveva sembrare una battaglia tanto violenta da scuotere la città dalle fondamenta, la pelle che avrebbe fatto le spese della furia di Silvertree sarebbe stata quella che circolava sotto il nome di Yarynd.

Mentre i corni squillavano nuovamente nella città sottostante, qualcosa di purpureo esplose nell'aria vicino a Markoun, alla sua destra, e con un sussulto lui fece allontanare il drago senza neppure prendersi il tempo di vedere se era stato colpito. Perfino il più potente incantesimo di guerra non poteva recare danno, se non centrava il bersaglio.

Doveva distruggere quel mago straniero, la locanda e buona parte del tratto di città circostante. Forse, se avesse sollevato in aria quelle botti piene di olio da cucina che aveva visto a tre strade di distanza, facendole rimanere sospese sopra la locanda per poi infrangerle...

In risposta a un suo pensiero, il drago della notte prese quota con le ali possenti che sferzavano l'aria come remi che fendessero le acque del mare, la schiena di ossidiana che ondeggiava per l'impeto di ogni battito. Da un punto imprecisato, fra le case più alte che sorgevano sull'altura, un altro incantesimo saettò verso l'alto tracciando un lento arco verde nel cielo... ma si estinse prima di raggiungere il bersaglio.

Poco più in là alcune frecce sibilarono verso il drago, ma bastò una brusca virata laterale perché incontrassero soltanto l'aria e ricadessero verso terra, esaurita la loro spinta. Ridacchiando per la soddisfazione e per la crescente furia combattiva, Markoun si tenne stretto sul dorso del drago ed eseguì l'incantesimo che avrebbe fatto sollevare in aria le botti. La cosa funzionò alla perfezione, come in una ballata di un bardo, e lui indusse appena in tempo la sua cavalcatura alata ad allontanarsi.

Dietro la coda ricurva del drago della notte, l'aria eruppe in un torrente di fiamme, così alte e ruggenti che gli dei stessi avrebbero potuto esserne orgogliosi. Il fragore risultò tale che Markoun non riuscì più neppure a

sentire il suono stentoreo della propria risata mentre frenava la frenetica ascesa del drago che lo aveva portato al sicuro, si girava per guardarsi alle spalle e agitava un pugno in un gesto di esultanza.

Jaerinsturn di Elmerna, la *Locanda dell'Onda di Fuoco* e parecchi edifici circostanti della bella Sirlptar erano svaniti contemporaneamente, nel cuore di una conflagrazione che aveva scagliato i cittadini in aria come bambole di pezza, spiaccicandoli contro le pareti come frutti marci e assordando gli orecchi di tutti gli altri abitanti della Città Scintillante con una vibrazione soffocata che si sarebbe dissolta solo dopo parecchie ore.

Il drago della notte sgroppò e sussultò nell'aria ribollente, ma Markoun rimase saldo in sella con un cupo sorriso, attendendo che polvere e fumo si disperdessero abbastanza da permettergli di avere la certezza che nessun astuto avventuriero stesse strisciando fuori dalla cantina della locanda per riferire storie di maghi spietati che cavalcavano draghi.

Qualcosa salì rapido nel cielo, proveniente dalla città, per esplodere vicino a lui, e il drago della notte sussultò nell'aria, quasi precipitando in una capriola incontrollata.

Subito dopo un secondo incantesimo partì da un'altra strada, poi un terzo: adesso Sirlptar sembrava piena di maghi infuriati, tutti decisi a vendicarsi per i problemi causati dall'uomo sul drago.

In fretta, Markoun eresse una schermatura magica, e quasi immediatamente l'apparizione di una manciata di stelle a mezz'aria gli indicò che qualcuno ne stava testando la resistenza, per l'esattezza un uomo barbuto e vestito di cuoio fermo in un vicolo non molto lontano da dove era sorta la locanda. Un individuo che indossava le vesti sgargianti tipiche della lontana Carraglas lanciò un'occhiata penetrante all'uomo barbuto, poi si unì a lui nello scagliare incantesimi verso il cielo. Quando poi gli attacchi cominciarono ad arrivare da ogni parte, circondando il drago che si dibatteva e contorceva, Markoun si trovò di colpo a essere troppo occupato per esaminare con un'evocazione d'immagine chiunque si trovasse a terra, per esempio uno qualsiasi dei venti e più maghi che ora stavano scatenando contro di lui ondate di distruzione.

Il drago della notte tremò sotto di lui quando un'onda di fuoco eruppe nel cielo a non molta distanza, e infine Markoun decise che tornare a Silvertree non era più solo un'alternativa sempre più attraente, ma era diventata una cosa della massima urgenza.

Nel cuore del rubino, Klamantle vide il giovane collega girare brusca-

mente la scura cavalcatura coperta di scaglie e saettare lungo il fiume, verso monte, mentre raffiche d'incantesimi fendevano l'aria tutt'intorno a lui. Non aveva mai visto scagliare contemporaneamente così tanti attacchi magici, ma del resto non aveva mai visto un mago tanto stupido e irresponsabile da provocare una reazione del genere.

Un mago abbastanza stupido e irresponsabile da colpire una locanda affollata, nel cuore di una città popolosa che doveva brulicare di maghi, agendo nelle ore centrali della giornata e sotto gli occhi di tutti, pavoneggiandosi nel cielo in sella a un drago della notte evocato con la magia. E adesso Markoun stava *volando via* illeso, senza aver neppure pagato il prezzo della propria follia!

Disgustato, Klamantle fissò intensamente la gemma e pensò al proprio tavolo da lavoro, al Castello Silvertree, al suo piano scuro, al piccolo braciere nell'angolo, alla fila di vasetti d'argilla in fondo, e di colpo si trovò a contemplarne l'immagine completa, che si era sostituita a quella di Sirlptar e dell'esplosiva raffica d'incantesimi. Con calma, Klamantle spostò la visuale all'interno della gemma, distogliendola dal piano di lavoro per dirigerla verso la parte opposta della camera dedicata all'esecuzione di incantesimi.

Il barone sedeva al tavolo, al suo posto abituale... e Ingryl Ambelter gli sedeva accanto. I due erano gomito a gomito, come due vecchi amici, le teste chine una verso l'altra mentre portavano avanti una serrata conversazione, di certo complottando qualcosa.

Tre figurine alte una spanna erano posate sul legno lucido, in mezzo ai due, piccole statue intagliate nel legno con estrema abilità. Il barone accennò a una di esse e il Maestro d'Incantesimi la prese in mano, rivelando che si trattava di una miniatura estremamente somigliante di Embra Silvertree; il chiarore di una magia attivata stava già tremolando intorno alle dita di Ambelter, mentre questi si avvicinava la statuetta alla faccia.

Quel gesto permise a Klamantle Beirldoun di vedere meglio le altre due miniature posate sul tavolo e lui sbatté le palpebre più volte, con sorpresa e perplessità, nel riconoscere senza difficoltà la propria immagine e quella di Markoun Yarynd.

Il mago nella grotta rabbrividì per il timore, nel fissare la gemma con le spalle addossate alla fredda parete di pietra e il sudore che gli colava lungo il volto.

Dunque le fauci si erano chiuse, ma del resto aveva sempre saputo che un fatto del genere poteva succedere in qualunque momento, per un mero capriccio del Maestro d'Incantesimi o del signore di Silvertree. Era meglio

fuggire subito lontano da Aglirta, o fingere di non sapere nulla e tornare indietro, entrando nella trappola che lo attendeva?

Klamantle rimase seduto a lungo nell'oscurità a riflettere, prima di ammettere con se stesso che in realtà non aveva alternative, dato che almeno Ingryl, se non anche il barone, doveva di certo avere qualche mezzo magico per rintracciarlo prontamente e tormentarlo a distanza.

Con un sospiro, ripose la gemma nel suo nascondiglio e lasciò vagare lo sguardo per il rifugio. Doveva nascondere i resti dei libri dietro qualche pietra per evitare che un ricercatore casuale si entusiasmasse troppo nel trovarli, poi avrebbe lasciato alle mosche quanto restava del cinghiale, e... no, non c'era niente altro che desiderasse prelevare da lì.

Stancamente, Klamantle Beirldoun si diresse verso l'ingresso, alla ricerca di un tratto di terreno aperto abbastanza ampio da permettergli di evocare un drago della notte e di tornare a casa. Mentre si faceva largo nella foresta, non si accorse dell'uomo immobile che lo stava osservando, nascosto dietro un tronco che cresceva proprio accanto all'ingresso del suo rifugio, un uomo vestito di cuoio che sfoggiava un sorriso cupo ma gentile.

Markoun non riusciva a cancellarsi il sorriso dalla faccia, anche adesso che la maggior parte della sua magia era consumata e che il drago della notte stava per collassare sotto di lui. La pioggia di incantesimi che lo aveva costretto ad allontanarsi da Sirlptar stava ancora logorando il drago, e questo obbligava il mago a rimanere al di sopra del corso del fiume, ampio ma tortuoso, perché era meglio finire a bagno che sfracellarsi sulle rocce o sugli onnipresenti alberi, per di più in terre che non avevano motivo di amare i maghi di Silvertree.

Ah, che battaglia era stata! Fare a pezzi una locanda come se fosse stata una manciata di legna marcia, e consumare nel fuoco più di una dozzina di maghi...

Markoun si sorprese a sorridere ancora, proprio mentre le scaglie del drago della notte si mutavano in fumo sotto le sue mani e lui si trovava improvvisamente a precipitare nell'aria.

Le acque del Fiume Sinuoso erano fredde (per i Tre, se erano fredde!), e Markoun si ritrovò ad annaspare per respirare nel lottare per raggiungere la riva più vicina. Il gelo gli aveva già intorpidito le dita, e gli ci vollero tre tentativi prima che riuscisse ad aggrapparsi alle rocce e a risalire la riva, grondando.

Con ogni probabilità, l'accoglienza che avrebbe ricevuto dal barone sa-

rebbe stata ancora più fredda.

Guardando verso monte, Markoun trovò un punto di riferimento a lui noto, scrollò le dita per liberarle dall'acqua ed eseguì un incantesimo di translocazione.

L'istante successivo alla scomparsa del mago di Silvertree, una freccia sibilò nel punto in cui lui si era trovato, seguita da una sonora imprecazione di disgusto da parte dell'arciere di Adeln che l'aveva lanciata.

Il Sacerdote del Serpente sorrise quando la donna inginocchiata sussultò.

«Quesssto veleno uccide chiunque, tranne coloro che servono il Ssserpente», le disse. «Alzati, sssorella, e unisciti al servizio più sssacro di tutto Darsar».

La donna baciò quasi avidamente il muso coperto di scaglie del serpente, e i denti che le erano affondati nel seno le mordicchiarono le labbra con la tenerezza di un amante umano, poi il rettile parve quasi fare le fusa quando gli arti della donna cominciarono a tremare e a contrarsi, e si formò della schiuma là dove le loro bocche s'incontravano.

Il sorriso del sacerdote si accentuò.

«Ormai non manca molto al crepuscolo», mormorò Craer, mentre i membri della Banda dei Quattro se ne stavano acquattati insieme in una depressione piena di felci. I Quattro erano stati tanto silenziosi che gli uccelli non avevano smesso di cantare e di volare sopra di loro, e ancora non avevano visto alcuna traccia di uomini, o di alti edifici di pietra in cui essi si potessero nascondere.

«Ci siamo persi?» domandò Sarasper, in tono dubbioso, guardando la circostante, ininterrotta distesa di alberi della Foresta di Loaurimm.

«Non ci si perde mai», gli brontolò all'orecchio Hawkril. «Si è sempre "esattamente qui", e cioè proprio dove non si vuole essere. È una vecchia battuta da soldati».

«Dimmi, allora, Lingua Astuta», ribatté il guaritore, trafiggendolo con un'occhiata esasperata, «dov'è Indraevyn?».

«È proprio qui, tutt'intorno a noi», mormorò Craer, allargando la mano in un gesto che abbracciava la foresta circostante.

«Oh, *ma certo*!» commentò Sarasper, incredulo. «E dove sono gli edifici... dentro quegli alberi?».

Hawkril gli toccò un braccio e indicò.

«Vedi laggiù? E là?» chiese, accennando a quello che sembrava un muc-

chio di viticci che crescevano aggrovigliati intorno ad alcuni cespugli, con lo scheletro privo di foglie di un albero caduto e morto da tempo, drappeggiato di traverso su tutta la sua lunghezza.

«Vedo solo foresta», insistette il guaritore.

«E io vedo blocchi di pietra coperti dalla vegetazione... tanto numerosi da apparire sospetti e con le pareti verticali», replicò Craer. «Contempla le rovine di Indraevyn».

Sarasper si mostrò sconvolto.

«Se è tutto così», affermò in tono cupo, «avremmo dovuto portare con noi una scorta abbondante di torce e assoldare un centinaio di contadini muniti di robuste vanghe. Nessun mago potrà farsi avanti con fare grandioso e raccogliere comodamente il Dwaerindim, in mezzo a *quella roba*!».

«Meglio così», interloquì Embra, guardando verso il cielo. «Il crepuscolo è imminente».

«Faremmo meglio ad accamparci in quella valletta attraversata dal ruscello», suggerì Craer, «e ad avventurarci seriamente fra le rovine domattina. Però, dato che ci rimane ancora un po' di luce, e che finora siamo riusciti a passare abbastanza inosservati...».

«I Quattro si faranno avanti», mormorò Embra, «ma per fare cosa?».

«Un po' di esplorazione», precisò il procacciatore, «in modo da non ritrovarci a dover tentare di attraversare qualche altura spoglia o tratti di terreno scoperto alla piena luce del giorno e davanti al naso di qualche sentinella».

«Facci strada», annuì Sarasper, e il procacciatore fece come gli era stato detto, guidando con cautela gli altri su per il lato della valletta. Alla sua sommità c'era un costone, e i Quattro risalirono con cautela il suo pendio coperto di viticci, solo per arrestarsi di colpo, immobilizzandosi.

Davanti a loro era appeso un macabro avvertimento. Qualcuno aveva afferrato un guerriero, lo aveva legato a testa in giù a gambe e braccia divaricate, grazie a quattro funi assicurate da un lato a polsi e caviglie e dall'altro a quattro alberi, e qualche predatore di passaggio nella foresta gli aveva divorato la testa.

«Quel boscaiolo che ho lasciato vicino al lago...» mormorò Hawkril, serrando le labbra.

«Adesso non possiamo tornare indietro», gli disse Craer. «Se non altro, lo hai lasciato vivo, mentre i più lo avrebbero ucciso subito».

Sollevò poi la testa con lentezza, solo di poco, emise un silenzioso sospiro di soddisfazione e tornò ad abbassarsi con altrettanta, estenuante lentez-

za.

«Compagni in questa folle ricerca», annunciò, a voce bassa, «devo chiedervi di tenere bassa la testa mentre ascoltate queste notizie: su quell'altura, ho potuto vedere quattro o cinque grossi edifici di pietra, diroccati ma ancora in piedi. Inoltre, ci sono eccellenti probabilità che qualcuno abbia visto *noi*, quindi voglio che torniate subito alla valle con il ruscello, il più in fretta e il più silenziosamente possibile».

«E tu?» chiese Embra.

«Scalerò quest'albero e aspetterò un poco per sorvegliare la nostra pista e accertarmi che nessuno vi segua», rispose il procacciatore. «Dei maghi non dovrebbero neppure rischiare in prima persona per inviare la morte nel nostro campo, e potrebbero anzi continuare a dormire per tutta la notte».

Rabbrividendo al pensiero, Embra tornò giù per il pendio e Hawkril si affrettò a imitarla, mettendosi alla testa dei compagni e sollevando la mano in un saluto a Craer, che lo ricambiò e si arrampicò rapido su per il tronco dell'albero che aveva scelto.

«No, guaritore, niente fuoco», ordinò l'armaragor. «Hai mai sentito parlare di fari? Questa foresta pullula di maghi, di sacerdoti e di guerrieri assetati di sangue, e anche il più stupido fra loro è in grado di dirigersi verso un fuoco».

«Non è ancora buio», borbottò Sarasper. «Potrei preparare per tutti una tisana di erbe bella calda e spegnere il fuoco prima che scenda la notte».

«Non hai mai sentito parlare neppure del fumo?» ringhiò Hawkril. «Fra loro, ce ne sarà almeno qualcuno in grado di avvertire gli odori».

L'armaragor guardò poi verso il punto in cui si era trovata la maga, scoprì che non c'era più e sollevò la testa di scatto; fiutando l'aria come se stesse cogliendo un sentore che lui solo poteva avvertire, ruotò poi su se stesso per fissare con occhi roventi un punto dall'altra parte della valletta.

«Lady Embra, cosa stai facendo?» chiese, in tono tagliente.

Entrambi videro la maga, che volgeva loro le spalle, irrigidirsi in reazione a quella domanda, senza però accennare a rispondere o a girarsi.

Sarasper e Hawkril si scambiarono un'occhiata, poi il guerriero mosse due rapidi passi verso la Dama dei Gioielli, cupo in volto e con la mano che scendeva verso l'elsa della spada. Adesso poteva vedere che le braccia della donna si stavano muovendo lentamente, quasi con pigrizia, modellando qualcosa nell'aria, davanti a lei.

«Embra!» ruggì l'armaragor. «Cosa *stai facendo*?».

Di nuovo, la maga non rispose, ma ci fu un movimento improvviso nell'aria sempre più buia, sopra di lei: sotto lo sguardo stupefatto di Hawkril, ombre scure, ali semisolide e una coda che si agitava e si arrotolava apparvero al di sopra di Lady Silvertree, emanando una sorta di luce oscura e acquistando una solidità sempre maggiore.

Di colpo, una creatura sinuosa coperta di scaglie nere si materializzò completamente sopra la maga, che protese le mani verso l'alto come in un gesto di supplica mentre la creatura sbatteva le ali da pipistrello e si contorceva nell'aria, agitando due teste dalle fauci crudeli e sferzando l'aria con artigli più lunghi dell'avambraccio di un uomo. La cosa rimase sospesa sopra di lei come un baldacchino, fronteggiando lo stupefatto e furente armaragor senza mostrarsi né esitante né cordiale.

Infine, la Dama dei Gioielli voltò la testa: i suoi occhi erano fissi sul buio sempre più fitto, al di sopra della testa di Hawkril, e parevano non veder nulla, erano vacui quanto quelli di una statua.

«Drago della notte», ordinò, con voce atona. «*Vola!*».

Il drago in miniatura si scagliò attraverso la valletta con la velocità di un vento di tempesta, ma l'armaragor gli si stava già scagliando contro, e la sua spada sollevata calò in un selvaggio fendente che recise di netto una testa stridente.

Un nero corpo da anguilla prese a dibattersi in un silenzio spettrale, contorcendosi all'indietro in modo da allontanarsi nell'aria, con fiotti di sangue scuro che scaturivano dalla grande ferita che Hawkril gli aveva inflitto.

La sua coda irta di punte cominciò ad agitarsi con violenza, aprendo un grande solco irregolare nel tronco di un albero, e dando ad Hawkril il tempo di tuffarsi di lato e al guaritore quello di gettarsi Prono al riparo dei rami abbattuti e scricchiolanti della pianta.

Contorcendosi per l'agonia, il drago della notte evocato con la magia prese a dibattersi nell'aria come per scrollarsi di dosso il dolore che lo attanagliava; nel frattempo, Hawkril estrasse anche una daga, nell'eventualità che il colpo successivo da lui vibrato gli strappasse la spada di mano, poi si abbassò per insinuarsi sotto la creatura, alla ricerca del punto migliore per far fronte alla sua carica. Mentre si spostava, notò che Sarasper si era rialzato e si era messo a correre, ma non ebbe il tempo di vedere quali fossero le sue intenzioni, o cosa stesse facendo adesso la Dama dei Gioielli.

A quanto pareva, Embra stava per lanciare un altro incantesimo, dato che da dove si trovava poteva sentirla mormorare altre parole con tono quasi cantilenante. Lei però era alle sue spalle, da qualche parte, e prima di

azzardarsi a guardare verso di lei, Hawkril doveva liberarsi di quel drago in agguato.

Quando infine esso calò su di lui descrivendo una lunga curva in picchiata e facendo schioccare le zanne, Hawkril era pronto ad accoglierlo.

Eseguendo un affondo sotto l'ampio ventre coperto di scaglie, colpì con la daga l'articolazione della bocca della creatura, lasciando la lama conficcata fino all'elsa nel punto d'incontro di quelle fauci crudeli.

Mentre il drago si allontanava, dibattendosi per quel muovo dolore, il guerriero balzò in avanti e riuscì ad agganciare un braccio intorno all'insanguinato moncone ricurvo del collo di cui aveva reciso la testa. Mantenendo salda la presa anche quando il drago prese a sbattere freneticamente le ali, sollevandolo nell'aria, Hawkril colpì ripetutamente la testa superstite, ringhiando di rabbia e ignorando le spinte che il drago gli assestava con il muso come pure i suoi tentativi di morderlo o di lacerarlo con gli artigli. L'armaragor continuò a colpire fino a fare a pezzi la testa, poi si trovò a rotolare sulle foglie della foresta, intrise di sangue scuro, e a essere quasi schiacciato da un pesante corpo coperto di scaglie nere che si contorceva selvaggiamente nell'agonia. Sempre immersa in uno spettrale silenzio, la creatura morì.

Rialzatosi, Hawkril constatò che non c'erano nuovi incantesimi che lo minacciassero e sfogò la propria rabbia su quanto restava del drago della notte, macellandolo in maniera tutt'altro che delicata; quando ebbe finito di fare a pezzi quella creatura simile a un drago, era coperto del suo sangue scuro e aveva gli occhi che fiammeggiavano come due carboni ardenti.

A grandi passi, si diresse verso la maga, che era adesso in ginocchio, con i polsi bloccati dietro la schiena da Sarasper, che appariva cupo in volto.

Nell'incontrare il suo sguardo, Hawkril pensò di non aver mai visto prima di allora due occhi di donna così dilatati e scuri. Embra scosse appena il capo, ma non disse nulla, pallida in volto e con le lacrime che le stavano lasciando due strisce lucide lungo le guance. Le labbra le tremarono quando Hawkril incombette su di lei e l'afferrò per la gola, issandola in piedi in maniera tutt'altro che gentile.

«Allora, ragazza», ringhiò l'armaragor. «*Perché?*».

«Io... io...» balbettò Embra, poi la voce le si strozzò e il suono successivo che emise fu un singhiozzo. In silenzio, scosse il capo e riprese a piangere.

«Era sottoposta a compulsione», spiegò Sarasper, in tono sommesso. «Senza dubbio un incantesimo inviato dai maghi di suo padre. Ha detto

che il drago doveva ucciderci».

Annuendo con un gesto secco, Hawkril prese il mento di Embra fra due dita e, quasi con delicatezza, le scrollò rapidamente la testa avanti e indietro finché lei smise di piangere e lo fissò con occhi un po' appannati.

«Allora, Lady Silvertree, cosa dobbiamo fare con te?» domandò l'armaragor, con voce fredda. «Dobbiamo fidarci di te, oppure...?».

Nell'incontrare il suo, lo sguardo di Embra espresse vergogna, supplica e una profonda stanchezza.

«Uccidimi», sussurrò, con le labbra tremanti. «Uccidimi in fretta, adesso, prima che entrino di nuovo nella mia testa... o che io cominci a implorare. Oh, Hawkril, mi dispiace così tanto! Io... uccidimi! *Per favore!*».

Freddo e impassibile in volto quanto avrebbe potuto esserlo un elmo da guerra, l'armaragor annuì, trasse un profondo, riluttante respiro e le sollevò il mento con il pollice per metterle a nudo la gola, preparandosi a colpire con la spada insanguinata.

Craer rimase sull'albero fino a quando il chiarore della luna appena sorta non divenne più intenso della luce fioca del crepuscolo, ma nessuno emerse dalla foresta in nessuna direzione.

Il procacciatore aveva appena cominciato la discesa quando, nel guardarsi alle spalle un'ultima volta, in direzione delle rovine, si trovò a incontrare lo sguardo dei calmi occhi scuri di un mago intento a osservarlo.

O almeno lui ritenne che si trattasse di un mago, perché chi altri avrebbe potuto indossare lunghe vesti e montare la guardia librandosi nel vuoto a circa venti metri da terra?

Soffocando un'imprecazione, Craer riprese a scendere dall'albero con fretta frenetica, artigliando la corteccia in cerca di appigli nell'ombra notturna. Il suo atterraggio fu più rumoroso di quanto avrebbe voluto, poi lui si avviò per almeno sei passi in una direzione sbagliata prima di dirigersi verso la valletta. Avrebbero dovuto andarsene immediatamente? No, se avessero cercato di muoversi adesso nella foresta, tutti e quattro, avrebbero fatto tanto di quel rumore che, tutto sommato, sarebbe stato più saggio rimanere fermi dove si trovavano. Chissà se Hawk aveva sentito qualcuno muoversi nelle vicinanze!

Hawk... stava tenendo per la gola la Dama dei Gioielli, e Sarasper se ne stava a guardare, mentre tutt'intorno giacevano delle spire scure, quanto restava di un mostro simile a un serpente. E adesso la spada da guerra di Hawk si stava sollevando per... per...

«Hawk, hai forse perso definitivamente il *senno*?» stridette il procacciatore, troppo sgomento per tenere bassa la voce o misurare le parole. Il suo grido si diffuse per la valletta, crepitante come un ceppo di pino che scoppiettasse in un fuoco. «Per gli dei, uomo», continuò, sempre più infuriato, avanzando a grandi passi sopra i resti del drago della notte fatto a pezzi come se esso non fosse esistito, «sei forse caduto vittima di qualche incantesimo? Metti giù quella spada!».

L'armaragor fissò l'amico in silenzio, imbarazzato e sconcertato perché non aveva mai visto il piccolo procacciatore simile a un ragno tanto furibondo, neppure la prima volta che qualche idiota ormai morto da tempo lo aveva soprannominato «Dita Lunghe», un nomignolo che Craer continuava a detestare anche adesso che erano passate venti estati. Esitante, Hawkril sbatté le palpebre, e la sua spada s'immobilizzò dove si trovava.

Marciando dritto verso di lui, Craer gli afferrò il polso.

«Ti ho detto di *metterla giù*!» ingiunse.

Hawkril scosse il capo, lasciò cadere la spada e protese una mano verso la faccia del procacciatore in un gesto meravigliato.

«Ha cercato di ucciderci, Craer...» cominciò.

«Sottoposta a incantesimo da uno dei maghi di Silvertree, senza dubbio», scattò il procacciatore. «Quindi la tua brillante soluzione a questo problema è quella di massacrarla, proprio come loro stavano tentando di fare con noi, giusto? Allora dimmi una cosa, Hawk: dopo aver patito tutto questo, siamo forse *entrati a far parte* dell'esercito di Silvertree? Oppure lui ha lanciato su di te un incantesimo per indurti a fare la sua volontà... si tratta di questo? Quanto tempo credi che potremmo sopravvivere a quegli stessi tre maghi, senza di lei, eh? Ci hai pensato? O forse volevi aspettare di averle tagliato la testa per cominciare a riflettere soltanto *dopo*?».

Adesso Craer stava urlando con voce quasi stridula, la saliva che gli schizzava dalle labbra a ogni frase, pallidissimo in volto e con gli occhi che scintillavano per l'ira. Embra aveva ancora gli occhi chiusi, e Sarasper si era spostato per pararsi di fronte a lei in modo da poterla osservare attentamente: la sua gola si muoveva in modo convulso nel deglutire, la lingua saettava fuori per umettare le labbra aride, ma lei non accennava a muoversi o a parlare.

«Craer...?» azzardò l'armaragor, con una nota quasi di supplica nella voce possente.

Il procacciatore lo oltrepassò con una spallata per prendere Embra per i gomiti, in quanto non era abbastanza alto da raggiungerle le spalle, e co-

stringerla a sedersi.

«Idiota», ringhiò da sopra la spalla, all'indirizzo di Hawkril, poi girò la testa per guardare verso Sarasper e chiese con calma: «Buon guaritore, vorresti montare la guardia a partire da questo istante? Ho bisogno che ti allontani di qualche passo dal chiasso che stiamo facendo e che ascolti attentamente, soprattutto in *quella* direzione, perché qualcuno, o *qualcosa*, potrebbe averci sentiti».

Senza attendere risposta, il procacciatore si protese quindi in avanti verso la maga fino a quando le loro fronti quasi si toccarono.

«Embra?» chiamò con voce gentile. «Lady Embra? Cosa è successo?».

La figlia di Faerod Silvertree sollevò su di lui lo sguardo tormentato, cercò di formulare delle parole, ma poi scoppiò in singhiozzi e gli gettò le braccia intorno al collo. Tenendola stretta, il procacciatore aspettò che il suo pianto si placasse, sentendo nel frattempo Hawkril muoversi con irrequietezza alle sue spalle; uno dei rumori da lui prodotti fu quello della spada che veniva conficcata nel terriccio coperto di muschio.

Passò un po' di tempo prima che Embra si riprendesse abbastanza da fornire con voce rotta spiegazioni sufficienti a far comprendere ai tre uomini la spaventosa coercizione che si era impadronita di lei, quando attraverso le nebbie insorte a velarle la mente aveva visto il Maestro d'Incantesimi seduto a un lucido tavolo nella stanza che suo padre preferiva al Castello Silvertree, con in mano una figurina di legno, aveva visto suo padre sfoggiare un freddo sorriso mentre la magia faceva presa su di lei...

«Ora basta con le lacrime», scattò Craer, sollevando lo sguardo su Sarasper, che era tornato indietro per ascoltare la maga.

«Esiste qualche modo per infrangere questa magia?» chiese il vecchio, soppesando le parole.

Embra stava traendo lunghi respiri affannosi, il volto nascosto nei capelli arruffati, ma riuscì a sollevare le spalle e a lasciarle ricadere in una scrollata esagerata.

I tre uomini si guardarono a vicenda con aria cupa, poi Sarasper si chinò di nuovo su di lei.

«Cosa succederebbe, se quella bambola di legno che tuo padre sta usando andasse distrutta?» domandò.

«Qu... questo funzionerebbe, certo», balbettò Embra, «ma solo fino a quando Ambelter non ne costruisse un'altra. Dovrà intagliare di persona la statuetta e vincolare a essa qualcosa di mio, probabilmente capelli provenienti dalla mia spazzola, se non li hanno ancora usati tutti per i loro incan-

tesimi di ricerca».

«Non possiamo, per esempio, bruciare quella cosa da qui usando la tua magia, se io... se tutti noi ti aiutiamo?».

Embra chiuse gli occhi e parve ritrarsi in se stessa, rabbrividendo vistosamente nel rispondere.

«C'è un modo», affermò con un filo di voce, «ma mi... mi ucciderà».

«Cosa significa?».

«Dovrei darmi fuoco, e nel bruciare dovrei mantenere vivo il contatto con quella cosa di legno che si trova al castello, in modo da farla bruciare a sua volta».

«E se noi tre ti risanassimo mentre bruci? Questo risanerebbe anche la bambola oppure puoi evitare che accada?».

Embra aprì gli occhi e rivolse al guaritore uno sguardo penetrante, mentre la speranza le affiorava improvvisa sul volto.

«Questo... sì, questo potrebbe funzionare!» esclamò.

«Allora lo faremo», decise il guaritore. «Spogliatevi tutti, e allontanate da noi ogni oggetto di metallo. Hawkril, non dimenticare le tue protezioni per le braccia. Dovete liberarvi di *tutto* il metallo».

«Perché toglierci i vestiti?» brontolò l'armaragor, che peraltro si stava già slacciando una fibbia.

«Ti conviene farlo, se non vuoi che vengano ridotti in cenere», ribatté in tono quasi allegro il guaritore. «Dovrò attingere da tutti e due, se vorrò tenere in vita la nostra signora. Badate a non spargere in giro le vostre cose; voglio fagotti ordinati che possiamo afferrare al volo, qualora di debba fuggire all'improvviso. Probabilmente, Embra urlerà non poco, una volta che avremo cominciato».

«Giusto», convenne con decisione Craer, e guardò verso Hawkril; lentamente, anche Sarasper ed Embra si girarono a fissare l'armaragor.

Ringhiando qualcosa d'inarticolato, un suono sordo in fondo alla gola, Hawkril Anharu venne avanti e posò una mano gentile sulla spalla di Embra.

Lei la coprì con la propria, accarezzandola, e si morse un labbro per trattenere altre lacrime, mentre lui le assestava goffamente una piccola pacca prima di ritrarre la mano.

«*Odio* la magia», dichiarò, rivolto a tutto Darsar, nel levare lo sguardo verso il cielo notturno come se si aspettasse una risposta.

Si sentì un breve suono farfugliante, poi Embra Silvertree si mise a piangere e a ridere nello stesso tempo, formulando a fatica le parole: «An-

ch'io ho detto la stessa cosa, più di una volta!».

Scambiandosi un pallido accenno di sorriso, i tre uomini cominciarono a spogliarsi.

Non molto tempo dopo, la valletta venne rischiarata da strane fiamme spettrali, un fuoco che si levava in maniera irregolare dal corpo sussultante di una splendida donna che s'inarcava e urlava in preda all'agonia, le caviglie agganciate sotto il tronco ardente di un albero caduto e i polsi stretti saldamente da un vecchio ossuto, sul cui volto si susseguivano smorfie di intensa sofferenza. Un uomo massiccio e un altro molto minuto tenevano a loro volta il vecchio per le braccia, tremando e imprecando sommessamente, senza però allentare la stretta.

«*Odio* la magia!» ringhiò più di una volta l'uomo massiccio, ma non ottenne risposta dagli alti e scuri alberi silenziosi che si levavano tutt'intorno.

Sopra la lucida superficie di un tavolo, abili dita si allargarono con una convulsione improvvisa quando una fiamma si materializzò in mezzo a esse. La figurina di legno che si trovava al centro di quelle fiamme parve rivolgere per un istante un freddo sorriso a Ingryl Ambelter, prima di ridursi in cenere sotto il calore intenso.

«Serpente nell'Ombra!» sibilò lo sconvolto Maestro d'Incantesimi. «Lei ha *così tanto* potere?».

Il Barone Faerod Silvertree allargò le mani con un accenno di sorriso.

«Dopo tutto, Ingryl... *è* mia figlia», replicò.

13.
La situazione si complica

Le porte della camera si chiusero con un rimbombo freddo e decisamente definitivo sotto la spinta decisa delle mani di armigeri che mantennero il volto accuratamente impassibile nel chiudersi all'esterno della stanza.

«Fermatevi esattamente lì», ordinò il Barone Faerod Silvertree ai suoi due maghi più giovani, con la stessa voce gentile che aveva usato nel salutarli. Il suo sguardo era però gelido, e il Maestro d'Incantesimi Ingryl era in piedi al suo fianco, le bacchette magiche che si vedevano fuoriuscire appena da entrambe le maniche, un freddo, silenzioso sorriso dipinto sul volto.

Klamantle e Markoun si portarono nel punto indicato rimanendo entrambi in silenzio ed evitando di guardarsi a vicenda, mentre il signore di Silvertree congiungeva la punta delle dita in un gesto che lo fece quasi

sembrare un prete intento a scegliere gentili parole di preghiera.

«Quando vi ho assunti, vi ho creduti maghi dal talento accettabile», cominciò, con voce ancora vellutata, «anzi, più di questo: ho creduto che foste uomini di buon senso. Quella è una dote fin troppo rara, fra i maghi... a quanto pare, più rara di quanto avessi supposto».

Con un gesto lento ed elegante allungò la mano verso il boccale e ne sorseggiò il contenuto.

«Invece», riprese quindi, «avete rivelato di essere un paio di stolti impulsivi e distruttivi, e il fatto che possiate continuare a vivere è ora oggetto di riflessione e non una certezza scontata. Avete una pallida idea di quanti miei investimenti a Sirlptar abbiate bruciato o ridotto in polvere, questa sera?».

«Signore, io...» cominciò Markoun, umettandosi le labbra.

«Taci», ingiunse il barone, quasi in un sussurro. «Non parlare, e ascolta invece i miei ordini: badate a non dimostrare il minimo accenno d'infedeltà e non eseguite nessun atto indipendente, rimanendo in questa stanza fino a quando non vi darò io il permesso di andare altrove, e usando ogni frammento di magia a vostra disposizione per restituirmi *mia figlia, la calce viva che deve rinforzare la mia fortezza!*».

«Signore!» protestò Markoun. «Voglio che tu...».

«Giovane stolto di un mago, non ti ho forse appena ordinato di rimanere in silenzio?» chiese il barone. «La mia autorità è dunque per te una cosa così misera e insignificante?».

Impallidendo, Markoun aprì la bocca, poi la richiuse in silenzio e scosse il capo.

«Così va meglio», scattò il barone, annuendo lentamente. «Credo tuttavia che sia giunto il momento di rinfrescarvi la memoria. Oggetti appartenenti a tutti e tre i miei *fedelissimi* maghi, e anche fiale del vostro sangue, se ben rammentate, sono nascosti in questo castello, in quantità così abbondante da permettermi di avere il controllo completo su Ingryl, Markoun e Klamantle. Se uno di quegli oggetti e anche una sola goccia di sangue dovessero toccarsi a vicenda, il mago a cui entrambi appartengono andrebbe incontro a una lunga e lenta morte, una fine fatta di convulsioni e ululante agonia, se ricordo bene cosa è accaduto a un altro, stolto mago. Ora mettetevi al lavoro».

L'occhio che stava osservando la scena nascosto in un intaglio avrebbe potuto ritenere che Klamantle e Markoun fossero entrambi sottomessi e spaventati, mentre si affrettavano a raggiungere i rispettivi tavoli da lavo-

ro, ma se per caso esso avesse intercettato le occhiate che entrambi rivolgevano al Maestro d'Incantesimi Ingryl, forse avrebbe modificato il proprio giudizio in merito al loro stato d'animo, definendolo piuttosto «omicida».

Sarasper.

La voce che gli parlava nella mente era tornata. Il guaritore trasse un profondo respiro. Montare la guardia nel cuore della foresta consisteva soprattutto nel riuscire a restare svegli e immobili, ascoltando il ronzare degli insetti, o piuttosto l'improvvisa cessazione del loro canto.

Sarasper, ti sei dimenticato di me?

La vibrazione che gli echeggiava nella mente salì di tono, facendosi impaziente.

No, Vecchia Quercia, replicò il guaritore.

Benissimo, perché ho un incarico per te.

È ovvio, commentò Sarasper, sorridendo nella notte.

Ti converrebbe dimostrare meno ironia, mortale, e più reverenza.

Sono ciò che sono, ribatté il guaritore, allargando le mani. *In che modo posso servirti?*

La maga Embra Silvertree è sottoposta a una maledizione. Rimuovila.

Senza guida, non posso neppure cominciare a farlo, obiettò Sarasper.

Un inizio è tutto ciò che puoi sperare di realizzare questa notte. Ascolta e obbedisci.

Sono ai tuoi ordini, Vecchia Quercia, rispose Sarasper, poi utilizzò le proprie mani e le proprie energie nel modo indicatogli dalle immagini e dai sussurri che gli invadevano la mente.

Trascorsero delle ore mentre lui faticava, con il sudore che gli scorreva lungo il volto come acqua di sorgente su una roccia. Craer e poi Hawkril effettuarono il loro turno di guardia, e ancora il vecchio guaritore rimase con la punta delle dita sospesa sulla fronte di Embra; per tacito assenso, nessuno dei tre svegliò la maga perché montasse a sua volta la guardia.

Sembrava a Sarasper che sarebbe stato facile distruggere la maledizione, una volta che ne avessero rintracciato i luminosi filamenti nella mente sognante sotto le sue dita, ma la voce che gli echeggiava nella testa lo guidò in modo da fargli spostare un filamento e da fargliene modificare un altro, in una ragnatela infinita e sempre più complessa di contorsioni e sradicamenti. Verso l'alba, mentre Hawkril era intento ad ascoltare i movimenti di qualcosa che si aggirava nelle vicinanze, senza però mai addentrarsi nella

valletta, lo sfinito guaritore non poté fare a meno di pensare che tutta quella manipolazione della maledizione stava ottenendo soltanto l'effetto di nasconderla agli occhi di chi l'aveva eseguita, facendola sprofondare sempre più nella mente di Embra e portandola a rispondere a un nuovo, diverso padrone.

E che bisogno poteva avere la Vecchia Quercia di una maledizione che costringeva una maga umana a pagare con un brandello della propria forza vitale ogni incantesimo da lei eseguito?

Quasi attivata da quel pensiero, una scena apparve nella mente di Sarasper, una porta inserita nella parete ricurva di un diroccato edificio di pietra. Quella scena svanì per cedere il posto a un'altra: un edificio circolare a cupola, da lungo tempo in disuso e in parte ricoperto da rampicanti, con le pareti che corrispondevano a quelle viste nella prima scena. *La biblioteca del mago Ehrluth. Cerca la Pietra al suo interno.*

Poi l'immagine parve indietreggiare in un lungo tunnel buio, e Sarasper si trovò a precipitare da esso, sempre più giù, verso l'oscurità e l'oblio in attesa.

Alcuni uomini lo chiamavano «Dita Lunghe», mentre per altri era il «Piccolo Lord Ragno», e alcuni lo avevano definito «quel ratto». Ma mai prima di quella notte, come Craer Delnbone rifletté, assaporando quella strana sensazione sempre più intensa che lo aveva svegliato e si stava riversando su di lui come una brezza calda, distruggendo per un po' la sua oscura armatura d'ironia, era stato definito un «salvatore».

E da una maga di sangue nobile, per di più, una donna dotata di potere e così bella che soltanto guardarla lasciava la bocca arida, anche quando era priva di abiti, con i capelli arruffati e il volto contratto dal dolore. Ecco, forse sarebbe stato meglio dire, *soprattutto* quando era priva di abiti.

Una volta che la sua ira si era placata, Hawkril aveva stretto Craer in un intenso abbraccio e gli aveva sussurrato con fervore parole di ringraziamento.

«Per poco non l'ho uccisa», aveva mormorato con voce tremante, all'orecchio del procacciatore. «Ringrazio i Tre che tu sia tornato indietro in tempo!».

Poi il guerriero si era tratto indietro e aveva fissato Craer con la paura che gli affiorava nello sguardo.

«Che cosa avremmo fatto, se l'avessi uccisa?» aveva chiesto, con voce aspra.

Il procacciatore aveva scrollato le spalle, non sapendo cosa rispondere.

«Tu cosa ci avresti detto di fare?» aveva insistito Hawkril, con aria sconvolta.

Craer aveva aperto la bocca, ma poi l'aveva richiusa senza proferire parola e aveva lasciato vagare lo sguardo sulla nebbia che si stava levando fra gli alberi, scuotendo il capo.

«La nebbia non risponde», aveva replicato con amarezza. «Non lo fa mai».

Sorprendentemente, Embra e Sarasper avevano annuito entrambi, mostrando di comprendere.

Adesso Craer stava fissando la luna, sentendo riaffiorare dentro di sé l'antico incubo, finché esso s'impadronì di lui e si ritrovò di nuovo sui moli puzzolenti, in quel giorno in cui la sua adolescenza era stata spazzata via per sempre.

«Sì, ha opposto un po' di resistenza», commentò Jack-la-Lama, urtando con lo stivale l'uomo nudo e privo di sensi. «Però lo abbiamo steso lo stesso, e non è neppure molto danneggiato. Quando si sveglierà, scoprirai che ha ancora la mente lucida e la mascella intatta. Per di più, è un eccellente scriba contabile».

«Sa leggere e scrivere... oppure si limita a tracciare segni e a contarli?».

«Legge e scrive, e lo fa anche la sua donna».

«Cosa? Che mestiere hai detto che facevano?».

«Gestivano un magazzino per la Vele Stellari*», spiegò Jack-la-Lama, e il ragazzo rannicchiato fra le travi del tetto sentì la risata che gli vibrava nella voce.*

«Ah», replicò il mercante di schiavi, che aveva la mente sveglia. «Quello che di recente è misteriosamente andato a fuoco, giusto?».

«Sì, ora che mi ci fai pensare», annuì lentamente Jack-la-Lama, fingendosi sorpreso. «Credo che i due che hanno tradito la Vele Stellari *e hanno bruciato il magazzino dopo averlo svuotato di parecchi carri carichi di merci preziose, fossero proprio costoro, Phorthas e Shierindra Delnbone».*

«Non posso vendere o utilizzare apertamente persone ricercate da una grande casa mercantile», obiettò fiaccamente il calvo mercante di schiavi. «Questo abbassa il prezzo».

«Sanno leggere e scrivere», ribadì Jack-la-Lama. «Chi non vorrebbe averli al proprio servizio?».

«L'istruzione non è un talento raro quanto tu sembri pensare», affermò il mercante di schiavi, incrociando braccia più massicce e pelose delle cosce di Jack-la-Lama. «Per di più, non sono né robusti né giovani, e neppure di aspetto attraente».

Nel parlare, accennò con la mano alla donna che giaceva immobile, in catene; se l'avesse già acquistata, si sarebbe servito di uno stivale, ma quelle erano le regole. Dal modo in cui la donna s'irrigidì e trattenne il respiro, compresero che era sveglia, ma nessuno dei due avrebbe mostrato di essersene accorto se lei non si fosse messa a urlare o non avesse cercato di strisciare via, ed entrambi ritenevano Shierindra Delnbone una donna dotata di troppo buon senso per fare una cosa del genere, anche se il suo corpo non era tale da accendere il sangue alla prima occhiata.

Come suo marito, che le giaceva accanto sul rozzo pavimento di legno, la donna era distesa supina, con i polsi incatenati insieme vicino alla gola, sotto il cappuccio da schiava, e le caviglie ammanettate una lontana dall'altra sulla sbarra di trascinamento; l'imbottitura di trascinamento che aveva sotto le spalle non era ancora stata fissata lungo la sua schiena e alla sbarra, ma lo sarebbe stata prima che lei venisse trasferita; entrambi gli uomini in piedi accanto a quella donna magra dal seno piatto sapevano che lei stava per essere venduta, perché il mercante di schiavi non aveva ancora accennato a dirigersi verso la porta, né Jack-la-Lama lo aveva invitato a farlo.

«Lo ammetto», convenne il pirata portuale, «ed è per questo che ti chiedo soltanto dieci drethar. A testa».

«Sei drethar per la coppia sarebbe un prezzo meno assurdo», sbuffò il mercante di schiavi, lasciando affiorare un ringhio nella voce. Balestrieri nascosti dietro pannelli scorrevoli presenti in ogni parete di una stanza permettono a un uomo di godere di rispetto, ma soltanto entro certi limiti.

Jack-la-Lama piegò in un particolare segnale le dita della mano che teneva dietro la schiena, e quei pannelli scivolarono di lato, rumorosamente. Il ragazzo sulle travi, accoccolato al di sopra della lampada dalla luce incerta, rabbrividì in silenzio.

Il mercante di schiavi non si prese neppure il disturbo di irrigidirsi o di guardarsi intorno.

«Forse il mio è stato un giudizio affrettato», si corresse. «Diciamo invece cinque drethar per la coppia».

«Otto drethar», ribatté il pirata, con un vaghissimo sorriso. «A testa, è ovvio».

Il sorriso del mercante di schiavi si accentuò, e lui mosse un passo noncurante verso la porta.

«Posso entrare in una quarantina di porti e scegliere chi voglio fra gli indesiderati. Forse quando questi due saranno più vecchi e avranno perso i denti, il loro prezzo si sarà abbassato quanto basta perché io mi possa permettere di acquistarli. Naturalmente, a meno che tu non trovi prima qualcuno che te ne liberi. Accetta un consiglio amichevole: non li offrire alla Vele Stellari. *Quella gente ha il naso fino».*

Jack-la-Lama non era arrivato a essere più potente del barone locale grazie a una mente ottusa.

«Forse volevo dire sei drethar a testa», replicò con disinvoltura.

Il mercante di schiavi si fermò, si girò lentamente e si chinò per agitare allegramente una mano in direzione del pannello aperto più vicino.

«Forse sì», convenne, «e forse volevi dire cinque drethar a testa... ma è possibile che io possa risalire a sei, se aggiungi anche il ragazzo».

«Il ragazzo?».

«Il loro figlio», annuì il mercante di schiavi. «Quel piccolo ragno che si arrampica su tutti i carichi effettuando i conteggi per loro conto... ah, naturalmente, volevo dire che "si arrampicava "», si corresse, con un nuovo sorriso. «Vedi, i mercanti di schiavi tengono d'occhio i magazzini».

Jack-la-Lama scosse la testa con aria impotente.

«Da quando c'è stato l'incendio, nessuno ha più visto il ragazzo», ringhiò.

«Davvero?» commentò il mercante, inarcando un sopracciglio. «Devo dedurre che non ti capita spesso di alzare lo sguardo, vero?».

«Io cosa? Eh?» farfugliò il pirata, accigliandosi, poi si girò di scatto e sollevò lo sguardo verso le travi. Per un singolo, orribile momento, Jack-la-Lama e Craer Delnbone si fissarono negli occhi.

Poi il coltello nella mano del ragazzo saettò in fuori, tranciando le candele poste nella lampada che gli pendeva accanto, appesa alla sua catena, e nell'improvvisa oscurità risonante di imprecazioni, Craer protese il coltello davanti a sé come una lancia, seguendolo con tutto il suo peso nel catapultarsi nel vuoto sopra la faccia rivolta in alto di Jack-la-Lama.

Il coltello colpì qualcosa di solido con tanta forza da intorpidirgli il braccio destro fino alla spalla, poi scivolò di lato mentre la caduta lo trascinava oltre. Mentre il pirata emetteva un urlo sussultante di pura sofferenza seguito da un umido gorgoglio, Craer atterrò violentemente sul pavimento invisibile, annaspando per respirare o per gemere a sua volta, e

in quel momento il crepitare acuto di numerose balestre azionate contemporaneamente quasi lo assordò.

Il rumore secco delle balestre, unito agli schianti delle quadrelle che colpivano le pareti o rimbalzavano contro di esse non riuscirono a soffocare del tutto i tonfi più sordi prodotti dai dardi che invece centrarono dei corpi umani. Gemiti più acuti e frenetici di qualsiasi suono Craer avrebbe potuto emettere mascherarono peraltro il piccolo grido di sgomento che gli uscì dalle labbra.

Dovunque c'erano uomini che imprecavano, piedi calzati di stivali che correvano e incespicavano e porte che venivano spalancate fragorosamente; in alto, la catena della lampada emise un sonoro tintinnio nello sciogliersi, ricadendo per tutta la sua lunghezza fino ad arrivare quasi al pavimento; evidentemente, qualcuno doveva aver sfilato il piolo che la teneva raccolta nella speranza di riaccendere la lampada, ma quel qualcuno non aveva previsto che gli uomini del mercante di schiavi stavano per fare irruzione nel magazzino di Jack-la-Lama, con la spada in mano e la furia nel cuore.

Craer sentì il clangore metallico e il sibilare del metallo che incontrava il metallo misti ai rantoli, alle urla e ai singhiozzi degli uomini che venivano trafitti nell'oscurità, vide confusi lampi di luce ogni volta che una lanterna veniva accesa soltanto per essere subito infranta, o quando porte di accesso ad altre stanze più lontane venivano aperte e subito richiuse. Uno di quei bagliori gli rivelò che nella stanza non c'era più nessuno in piedi, che qualcosa tempestato di quadrelle di balestra stava cercando di rialzarsi e che la catena della lampada era... là!

Spiccando un balzo in avanti nel buio, incontrò il metallo caldo e sporco con dita che tremavano di paura, e risalì la catena con premura frenetica mentre altri uomini morivano nell'oscurità, tutt'intorno a lui; le travi sovrastanti avrebbero potuto permettergli di uscire nella notte prima di entrare anche lui nelle file dei morti, se solo fosse riuscito...

Un ragazzo era appollaiato su un tetto immerso nell'umida nebbia del fiume e stava tremando, troppo prosciugato ed esausto per singhiozzare ancora. Volute di fumo si levavano ancora dalle ceneri del secondo magazzino bruciato in altrettanti giorni, ma gli uomini accorsi con i secchi si erano massaggiati la schiena grugnendo di stanchezza ed erano andati in cerca di una birra, o almeno di un posto dove riposare, in un porto finalmente libero dalla presenza di Jack-la-Lama.

Craer abbassò lo sguardo verso il punto in cui si dovevano trovare le ossa dei suoi genitori e sussurrò i loro nomi con voce piena di disperazione. In un vicolo sottostante ci fu un improvviso cozzare di spade quando qualcuno dissentì da qualcun altro in merito a chi doveva succedere a Jack-la-Lama come effettivo potere di quella baronia, e il ragazzo che alcuni chiamavano il Ragno rimase ad ascoltare con indifferenza.

Quando la propria vita è in rovina e la vendetta è già stata mietuta, in modo così improvviso, lasciando così svuotati, che altro rimane?

Era troppo minuto per tener testa a qualcuno in una lotta, troppo magro per fare il facchino sui moli, e non conosceva altra vita se non quella del porto. Nessuno avrebbe mai voluto con sé un ragazzo del genere, nessuno si sarebbe fidato di un ragazzo che gironzolava sempre per i tetti, nascondendosi e facendo scherzi. Un ladro, un inutile vagabondo... un orfano. Lasciato solo a morire.

Sollevando la testa dalle rozze tegole del tetto, Craer Delnbone si rivolse con voce angosciata alla nebbia indifferente.

«Cosa faccio, adesso?» chiese.

Poi attese, ma la nebbia scelse di non rispondere.

«Sarintha, guarda chi è», ordinò il barone, e mentre la concubina gli accarezzava il corpo nudo con i lunghi capelli nel lasciare in silenzio il giaciglio, armeggiò con una colonnina del letto e ne tirò fuori una bacchetta. Se pure una delle altre donne avvinte intorno a lui nel letto in quella luminosa alba si accorse che aveva puntato la bacchetta in direzione della porta e quindi, di conseguenza, verso la ben modellata schiena di Sarintha - la quale nel dirigersi verso di essa si stava infilando una veste di seta che non celava nulla - si guardò bene dal dirlo.

«È il Maestro d'Incantesimi», riferì Sarintha, con quella sua rauca voce musicale che era stata ciò che inizialmente aveva attirato su di lei l'interesse del barone, poi lasciò ricadere il cerchietto di piastra da armature montato sullo spioncino della porta e attese la risposta del suo signore.

Faerod Silvertree si concesse di inarcare altezzosamente un sopracciglio prima di rispondere con calma, come se ricevere all'alba una visita da parte del più potente dei suoi tre maghi fosse una cosa che capitava tutti i giorni.

«Fallo entrare», disse, «poi andatevene tutte quante ai bagni, e di corsa. Non vi indugiate ad ascoltare, badate bene, a meno che, naturalmente, qualcuna di voi non pensi che sarebbe più bella dopo aver perso gli orecchi a causa di un ferro rovente».

La sola risposta fu uno strillo subito soffocato, poi ci fu un generale scivolare sulle coltri e scavalcare cuscini, e alcuni corpi pallidi si allontanarono di corsa sulle pellicce che coprivano il pavimento; Sarintha, che si era inginocchiata accanto alla porta che aveva aperto, fu l'ultima ad andarsene, rialzandosi per chiudere il battente e dirigendosi subito di corsa verso l'arcata di accesso ai bagni.

Il Maestro d'Incantesimi Ingryl Ambelter quasi si girò per seguirla con lo sguardo, e nel notare il tremito delle sue spalle quando lui represse sul nascere quel movimento, il barone quasi si concesse un sorriso.

«Sì, Ingryl?» chiese invece, senza prendersi la briga di coprirsi, o di nascondere il bastone che teneva appoggiato a un cuscino e puntato con mano salda contro il suo mago più potente.

Un mago che quella mattina aveva l'aria stanca.

«Signore, ho delle notizie che sono certo vorrai sentire», replicò Ingryl, «ottenute mediante grandi e faticose opere magiche durate tutta la notte. Lady Embra e i suoi tre compagni si trovano nelle rovine della perduta Indraevyn, nella Foresta di Loaurimm, e sono alla ricerca di uno dei perduti Dwaerindim. Maghi ambiziosi provenienti da tutta Aglirta e da luoghi più lontani si trovano anch'essi là, a caccia della stessa preda. Quel posto è al tempo stesso una trappola di morte e una splendida opportunità di impadronirci di un grande potere magico a beneficio di Silvertree».

«Se riusciamo a impadronirci di uno dei leggendari Dwaer, vuoi dire?».

Ingryl annuì.

«E qual è il tuo piano per farlo nostro?».

Il Maestro d'Incantesimi accennò un sorriso simile a quello del barone.

«Ritengo che per il Barone Silvertree sarebbe una mossa tatticamente astuta inviare immediatamente i suoi maghi Klamantle e Markoun laggiù, inviando con loro un incantesimo di ascolto e uno di schermatura, da trasferire mediante contatto, per Lady Embra, con ordini espliciti di provvedere innanzitutto e prima di ogni altra cosa a raggiungerla e a consegnarle quella schermatura. Se in seguito dovessero cadere in uno scontro con altri esploratori presenti fra le rovine, e se avessimo modo di osservarli e di guidarli mediante i miei incantesimi...».

«Le idee del Barone Silvertree collimano con le tue a questo riguardo», replicò Faerod Silvertree. «Quando sarà stato fatto, ed Embra sarà di nuovo al sicuro sotto controllo o catene magiche, potrai... diciamo che potrai avere per te le mie concubine per una notte?».

Questa volta, il Maestro d'Incantesimi lanciò una rapida occhiata in dire-

zione dell'arcata di accesso ai bagni, ma il suo volto rimase accuratamente impassibile quanto quello di uno degli armigeri del barone quando lui riportò lo sguardo sul suo signore.

«La cosa mi farebbe piacere», ammise.

Il mattino portò morte in abbondanza a Indraevyn. Da dove giaceva sdraiato in cima a una torre coperta di rampicanti, l'uomo silenzioso vide una creatura evocata magicamente schiacciare alcuni armigeri con i suoi pugni, mentre il mago che la controllava se ne stava accoccolato in un boschetto, ignaro dei tre armaragor che gli stavano strisciando alle spalle con una daga snudata in mano; alle estremità opposte delle rovine erano poi in corso almeno due scontri di magia fra maghi rivali, e qualcosa che sembrava una lucertola delle rocce grande quanto un uomo, con la testa di leone e vestita di un'armatura di cuoio, stava guidando una cupa banda di combattenti contro un gruppo di armaragor che fungevano da guardie del corpo per uno spaventato mago.

Mentre il sole saliva nel cielo, l'uomo silenzioso rimase a guardare quel susseguirsi di spargimenti di sangue e ad ascoltare le urla dei morenti. Senza dubbio, i maghi parevano conoscere molti modi sgradevoli per uccidere, ma gli armigeri erano sempre lieti di ricambiarli con la stessa moneta quando la loro magia si esauriva, o se riuscivano a sorprendere un mago solo o con la guardia abbassata. Ebbene, che si uccidessero pure a vicenda instancabilmente e con entusiasmo, facendo il lavoro di Luthtuth al suo posto.

In particolare, sarebbe stato lieto di veder distruggere ad altri le creature evocate mediante magia. Infatti, il procacciatore che alcuni conoscevano come Luthtuth e che altri chiamavano Piede di Velluto, non aveva difficoltà ad affrontare guardie del corpo o perfino armaragor veterani, ma non amava la magia, e amava ancor meno quanti la usavano e le creature che essa poteva evocare. Rimase quindi sdraiato, con un fuoco che gli ardeva dentro, intento a osservare la violenta confusione che regnava sotto di lui, l'erompere e il concludersi di scontri magici, gli uomini che morivano a decine. I morenti, i feriti e coloro che si fossero semplicemente allontanati dagli altri da soli sarebbero diventati le sue prede una volta che fosse tornato il buio.

«Un agile e furtivo strangolatore che ama colpire dall'alto», così lo aveva descritto una volta un suo datore di lavoro. A quel tempo Luthtuth aveva sorriso, e così fece anche adesso, il corpo avvolto in una mobile armatu-

ra di corde per far inciampare, cavi per strangolare e funi per scalare che gli sarebbero tornati utili quando fosse calato il buio; se poi fosse stato aggredito prima di allora, le sue armi sarebbero state alcune «uova di fumo» incantate che portava con sé, le daghe che era in grado di lanciare con precisione letale e il suo ingegno.

Il suo attuale datore di lavoro era un mago mascherato e molto riservato che affermava di venire da Renshoun. Il suo compito era quello di trovare e di riportare al Mascherato le quattro Pietre chiamate Dwaerindim, perché «se usate insieme in determinati rituali, esse sarebbero servite a destare, liberare ed evocare il Serpente nell'Ombra, millenario nemico del Re Dormiente».

Il suo intento non preoccupava minimamente Luthtuth, perché i maghi cercavano sempre di conseguire qualche folle scopo irrealizzabile che esulava dai loro poteri. A patto che pagassero prima la sua tariffa per intero, poi potevano anche distruggersi in ogni sorta di modo spettacolare e astuto, lasciando Darsar molto più sicuro per il resto dei suoi meno astuti abitanti.

Il suo piano personale era quello di trovare questa Pietra, assoldare qualcuno perché ne facesse una copia e qualcun altro che consegnasse la copia stessa, approfittando poi della derivante furia del suo datore di lavoro per convocare alcuni suoi noti nemici intenzionati a pareggiare i conti. A quel punto, Luthtuth si sarebbe nascosto e sarebbe rimasto a guardare, proprio come stava facendo adesso, e se ne avesse avuto la possibilità avrebbe saccheggiato il covo del Mascherato, altrimenti si sarebbe limitato a sgusciare via, arricchito dal possesso di una Pietra del Mondo.

Con un ruggito, un'inclinata torre di pietra sulla loro sinistra esplose improvvisamente in una massa di schegge di vetro.

«Per i Tre, oggi sembra esserci in circolazione una quantità di maghi», borbottò Sarasper.

«Io non ti basto?» sussurrò in tono provocatorio Embra Silvertree, mentre i Quattro se ne stavano acquattati insieme sotto una lastra di pietra inclinata.

«Queste sono parole che le dovremo rinfacciare, quando sarà diventata la Regina Embra della Valle», borbottò Craer agli altri due uomini, poi indicò qualcosa davanti a loro, aggiungendo: «Quella potrebbe essere la cima della tua biblioteca a cupola, Vecchio Saggio?».

«Potrebbe esserlo, Piccolo Seccatore», annuì Sarasper, socchiudendo gli

occhi. «Vogliamo avvicinarci?».

Avvicinarsi significò affrontare un groviglio di cespugli, le macerie di un edificio crollato e un piccolo spazio aperto fra esso e una serie di mezzi muri diroccati, al di là dei quali la struttura a cupola si levava quasi intatta. Craer sgusciò con calma da un muro al successivo, finché non vide una porta che si apriva nella parete della biblioteca.

«Eccola là...» cominciò, girando la testa.

«Giù!» gridò Embra, e lui si lasciò cadere prono senza esitazione. Qualcosa passò sfrigolando a poca distanza dalla sua testa, e lui rotolò di lato fino a trovarsi dietro a quello che restava di un robusto muro di pietra.

«Chi sta cercando di ucciderci, adesso?» chiese con calma all'armaragor, che era dietro di lui.

Disteso su un fianco al riparo di un altro pezzo di muro, Hawkril allargò le mani in un gesto impotente.

«Non lo so», rispose. «Un altro mago. Sembra giovane e ha con sé lunghi scettri di metallo, come quelli che il vecchio Mellovran Schegge d'Incantesimo era solito brandire in entrambe le mani, quando eravamo giovani».

Parte del muro dietro cui si trovava l'armaragor esplose tra fiamme purpuree.

«Hai visto?» commentò Hawkril, indietreggiando con un sussulto.

«Se non foste stati tanto pronti ad arrostire i miei guerrieri migliori, questo compito non sarebbe ricaduto su di voi», disse Faerod Silvertree ai suoi due maghi più giovani, «quindi cancellate quell'espressione accigliata, prendete gli incantesimi di schermatura e trasferiteli senza indugio su mia figlia». Poi si protese in avanti sul suo seggio e aggiunse, in tono vellutato: «Oppure c'è qualcosa di terribilmente importante che desiderate dirmi in questo momento?».

Klamantle fissò il familiare soffitto di quella stanza del Castello Silvertree e non disse nulla.

«Signore», sbottò invece Markoun, dopo aver rivolto parecchie occhiate al suo collega, «entrambi siamo meno che entusiasti all'idea di cavalcare un drago della notte in mezzo a un calderone di maghi in guerra fra loro, ma Klamantle ha un piano».

«Uno che lo ha forse privato dell'uso della parola?» domandò il barone, inarcando un sopracciglio.

«Il caso vuole, signore, che una volta abbia visitato il Lago Lassabra»,

spiegò Klamantle, distogliendo lo sguardo dal soffitto con espressione indecifrabile, «quindi posso far arrivare entrambi laggiù con un incantesimo di translocazione. Da lì, ci potremo avvicinare alla città in rovina in modo abbastanza furtivo da poter sperare di portare a termine il nostro compito».

Lo sguardo del barone si girò a incontrare quello del Maestro d'Incantesimi, intercettando un cenno di assenso appena percepibile, poi protese la mano verso i tavoli da lavoro dei due maghi.

«Allora datevi da fare, e vediamo quale vittoria ne deriverà», ordinò.

Non appena i due volsero le spalle, Ingryl si avvicinò al tavolo del barone e posò su di esso un panno che conteneva al suo interno due sfere di vetro grosse come un palmo.

«In queste», mormorò, lasciando ricadere sulle sfere il lembo di panno che aveva sollevato, «potremo vedere ogni cosa come se stessimo guardando dalla fibbia della loro cintura».

Annuendo, il barone allungò la mano verso una caraffa.

Una volta che i due maghi se ne furono andati e che le sfere si furono illuminate, sollevandosi dal tavolo di qualche centimetro, il primo particolare visibile nelle loro profondità fu la riva di un lago cinto da alberi.

Il secondo, che indusse il barone a irrigidirsi e a protendersi in avanti sul suo seggio, fu una tempesta di frecce che proveniva dai più vicini fra quegli alberi!

Le pietre si disintegrarono in una nuvola di polvere e di fumo, e Sarasper si gettò prono con un sussulto.

«È inutile», ansimò, attraverso il breve tratto di terreno scoperto che lo divideva dai compagni, terreno che avrebbe significato morte immediata per chiunque avesse cercato di attraversarlo. «Sa esattamente dove dobbiamo arrivare, e finché quegli scettri non avranno esaurito la loro magia potrà bersagliare a suo piacimento l'area che dovremo attraversare!».

«Quanto ci vuole perché quegli scettri si esauriscano?» chiese Craer, in tono secco.

«Secoli», rispose Embra, con un accenno di sorriso.

Il procacciatore ripeté quella parola con sarcasmo, poi sbirciò di nuovo oltre il bordo del muro. Uno scettro entrò in funzione e il terreno esplose in una linea di fiamme. Craer annusò l'aria e ritrasse la testa, ruotando agilmente sui talloni per guardare verso Embra e Hawkril.

«È dietro quel moncone di muro sulla sinistra», disse loro. «Disponi di qualche incantesimo esplosivo, signora?».

«Sì», confermò Embra, socchiudendo gli occhi. «Perché?».

«Perché ho bisogno che tu abbatta quel mago subito dopo che io avrò fatto questo», ribatté il procacciatore, alzandosi in piedi, «e subito prima di aver bisogno di un guaritore».

Poi abbassò la testa e corse oltre l'estremità del muro che dava loro riparo, puntando dritto verso il terreno scoperto e verso la porta della biblioteca.

Sarasper fissò a bocca aperta la figura in corsa.

«No!» gridò poi. «Torna indietro, tagliaborse testa di legno! *Torna indietro!*».

Balzando a sua volta fuori da dietro il riparo del muro, mosse due passi di corsa per seguire il procacciatore, e proprio in quel momento tutto Darsar gli esplose davanti alla faccia quando uno scettro scagliò in aria Craer Delnbone come se fosse stato la bambola di stracci di una bambina.

14.
Prendendo a prestito dei privilegi

«Craer!» stridette Embra, balzando in piedi, e accanto a lei Hawkril si lasciò sfuggire un singhiozzo. Scuotendo i pugni serrati, Embra si girò verso il massiccio armaragor proprio nel momento in cui lui si girava di scatto e si lanciava verso l'estremità del muro dietro cui erano riparati.

«No!» gli gridò. «No!».

Incassando la testa fra le spalle, lui non accennò a rallentare, e Lady Silvertree si gettò per terra davanti alle sue caviglie in un disperato tentativo di fermarlo.

Le sue costole ricevettero un colpo violento, il cielo sopra di lei fu oscurato dalla massa in rapido avvicinamento del guerriero, poi Hawkril Anharu si abbatté al suolo, sbattendo il mento contro il terreno, nel momento in cui arrivava un'altra raffica di fuoco purpureo, che arroventò le pietre a poche decine di centimetri da dove lui si trovava. Un piccolo frammento che proveniva da quell'inferno colpì l'armaragor a una guancia, ed Embra, che era senza fiato e si stava dibattendo sotto il peso di due grossi stinchi, sentì distintamente lo sfrigolare della carne, seguito da un'imprecazione sommessa di Hawkril.

«Hawk», annaspò Embra. «Hawkril, *ascoltami*!».

La sola risposta che ottenne fu un crescente ringhio di rabbia, poi due stivali strisciarono e grattarono intorno a lei in modo tutt'altro che gentile

quando l'armaragor si sollevò in ginocchio, voltandosi con una velocità spaventosa per afferrarla per la tunica, all'altezza della spalla. Due occhi roventi fissarono i suoi.

«*Cosa vuoi?*» ruggì l'armaragor.

Meravigliata e intimorita per la forza dimostrata dal guerriero, Embra annaspò per respirare, poi rispose con voce affannosa.

«Se ti precipiti là fuori a passo di carica, lui non potrà non colpirti! In che modo questo aiuterà Craer?».

«Signora», ringhiò l'armaragor, «Craer Delnbone è il più vecchio amico che io abbia al mon...».

«E forse rimarrà tale se potrai tenerlo in vita», scattò la maga. «Per farlo, abbiamo bisogno che Sarasper rimanga illeso, ed è necessario eliminare quella guardia». Parlando, Embra serrò le dita sottili intorno alle spalle del guerriero e lo scosse con tutte le sue forze, ma per quanto lei sussultasse come una foglia nella bufera, lui non si mosse. «*Ascoltami!*» gli gridò comunque, vicinissima alla sua faccia.

«Parla», ingiunse semplicemente l'armaragor, fissandola con aria un po' sconcertata.

«Ho bisogno che ti alzi in piedi, ma che ti tieni pronto a gettarti di nuovo a terra non appena lui attiverà lo scettro. Mi serve quel tempo per poterlo vedere ed eliminare con un incantesimo. Se i Tre ci aiuteranno, questo dovrebbe infrangere il suo scudo».

«Il suo scudo? La mia spada...».

«Non quel genere di scudo. L'incantesimo che ho usato contro di lui ha colpito qualcosa, una sua barriera magica, e lo stesso ha fatto il sasso che Craer gli ha scagliato contro per fargli sbagliare mira. Quel mago è al riparo dietro un muro di magia».

Arrivò un'altra ondata di fuoco, e i due sentirono Sarasper singhiozzare da un punto imprecisato, al di là della sempre più vasta cortina di fumo, mentre terra e ghiaia martellavano contro l'altro lato del muro dietro cui erano accucciati.

Hawkril girò di scatto la testa per sbirciare nella direzione in cui si trovava la guardia invisibile, poi tornò a fissare Embra negli occhi.

«Guidami tu, allora», ringhiò. «Dimmi quando sei pronta, e io eseguirò questa piccola danza».

Nel parlare, sollevò in modo significativo la pesante spada da guerra, sempre con espressione dura, e qualcosa nei suoi occhi indusse Embra a rabbrividire.

Tratto un profondo respiro, la maga si girò verso il muro e verso la guardia al di là di esso e chiuse una mano intorno a un altro pezzo della sua scorta sempre più scarsa di oggettini.

«Adesso», avvertì, a bassa voce.

Una pietra rotolò lontano quando l'armaragor si alzò in piedi, e poiché inizialmente non giunse nessuna ondata di fuoco dallo scettro, mosse le spalle in maniera tale da far credere di essere sul punto di lanciarsi in avanti. Immediatamente il fuoco purpureo scaturì di nuovo, ruggente, ed Embra scattò in piedi per guardare attraverso il fumo, mentre l'aria le sfrigolava intorno. Eccolo là!

Appena per un istante, ebbe l'impressione che occhi distanti incontrassero il suo sguardo, mentre pronunciava con calma e precisione le ultime parole del suo incantesimo e lampi neri sfumati di porpora le saettavano dalle mani, lottando con l'aria nel lanciarsi in avanti attraverso le cortine di fumo in uno spettacolare arco che passò sopra e oltre una figura d'un tratto barcollante.

Accanto a lei ci fu un movimento improvviso quando qualcosa fendette l'aria con una vibrazione quasi musicale, poi Hawkril seguì con sguardo cupo la traiettoria della lama da lui scagliata, che stava roteando attraverso l'aria cosparsa di scintille.

L'acciaio si conficcò in una gola e uno scettro esplose in una vorticante ondata di luce. Le mani del mago si contrassero per il dolore, poi anche il secondo scettro scoppiò in un'improvvisa conflagrazione di furia purpurea, scagliando in tutte le direzioni frammenti di pietra e piccoli pezzi di mago.

Hawkril non attese che quella macabra pioggia cessasse: con la daga in pugno, aggirò di corsa l'estremità del muro prima che Embra potesse anche solo sussultare alla vista di un torso lacerato che si accasciava, scomparendo alla vista; tratto un profondo respiro tremante, lei si affrettò poi a seguire il guerriero.

Più avanti, da qualche parte, Sarasper stava singhiozzando debolmente; i due lo videro barcollare con aria stordita in mezzo al fumo, poi lo videro sollevare lo sguardo su di loro con occhi supplichevoli.

«Non riesco a trovarlo», borbottò il guaritore.

Dalle nuvole di fumo sovrastanti giunse un fievole suono indistinto, e mentre Hawkril si girava di scatto con la daga pronta a essere lanciata, alcune pietre rotolarono giù, seguite da un corpo minuto, inerte e familiare, che nel precipitare a peso morto fece cadere il guaritore sul terreno cosparso di detriti, a meno di un metro dall'armaragor.

Superando quella distanza con un solo, grande balzo, Hawkril sollevò il corpo di Craer come se il procacciatore fosse stato un bambino e fissò il volto insanguinato dell'ometto privo di sensi; simile in tutto e per tutto a un falco che scrutasse una preda, l'armaragor si girò poi a fissare attentamente il volto del guaritore gemente, proprio nel momento il cui Sarasper abbandonava la testa all'indietro, gli occhi rivoltati nelle orbite, e cessava di colpo di lamentarsi.

«Sono vivi tutti e due», riferì Hawkril a Embra, in tono grave, quando lei gli si inginocchiò accanto con il respiro ancora affannoso per la rapida corsa sul terreno irregolare e coperto di fumo. «Questo probabilmente non è il momento più adatto per oltrepassare quel portale laggiù».

«Allora cosa stiamo aspettando?» replicò Embra, con un malizioso sorriso.

Dopo un iniziale momento di sorpresa, Hawkril reagì con un sorriso ferino.

«Per le corna!» imprecò Klamantle, lanciandosi in una goffa corsa che terminò quasi subito, quando inciampò e finì disteso per terra, con le frecce che lo oltrepassavano sibilando per perdersi nelle acque del Lago Lassabra.

Markoun s'irrigidì allorché uno di quei dardi gli tracciò un solco sanguinoso lungo un braccio, e l'incantesimo che si stava sforzando di scagliare si dissolse in uno sbuffo di luci ammiccanti, che subito si estinsero.

Klamantle ringhiò qualcosa in mezzo alla terra che gli premeva contro la faccia, e senza cercare di rialzarsi sollevò entrambe le braccia come se fossero state ali plananti. Esse formicolarono, poi emanarono migliaia di lame saettanti, scintillanti aghi di energia che si allontanarono sibilando in una nuvola argentea.

Da oltre una dozzina di arcieri si levarono urla e strida d'allarme prima che essi morissero; quando poi quelle lame magiche si furono tutte dissolte in fumo e i corpi ebbero smesso di contorcersi in mezzo alle foglie cadute, Klamantle si rialzò in piedi, si ripulì e scoccò a Markoun un'occhiata piena di disgusto.

«Ho già sprecato il mio miglior incantesimo da combattimento», borbottò.

Markoun sollevò lo sguardo dalla fiala contenente la pozione di risanamento di cui aveva appena bevuto alcune gocce, e scrollò le spalle, gesto che gli strappò un sussulto e lo indusse a serrarsi il braccio solo parzial-

mente risanato.

«Se non altro siamo vivi e tu potrai scagliare il tuo secondo miglior incantesimo da combattimento!» ribatté.

Sul volto del mago più anziano apparve un ampio e freddo sorriso beffardo.

«Davvero divertente», scattò. «Ora allontaniamoci da questa riva prima che qualcun altro ci veda. Vieni!».

«Sì, maestro», borbottò il mago più giovane, pronunciando la seconda parola a voce tanto bassa da non essere udibile, e si avviò dietro Klamantle sul terreno intriso di sangue. «E comunque, si può sapere chi erano questi... ehi, *cosa stai facendo*?».

«Raccolgo le armi», ribatté Klamantle, le labbra serrate per il disgusto, mentre si chinava su un secondo fagotto insanguinato per tirare un fodero che si trovava ancora sotto uno zampillo di sangue. «Disponendo di una quantità sufficiente di spade e di coltelli, potremo trasformare un incantesimo di danza vorticante in un muro di lame letali. Inoltre, è sempre saggio impadronirsi di ciò che non si può prendere a prestito. Spicciati».

«Certamente», assentì Markoun, quasi ringhiando, mentre si chinava a recuperare una spada che, per fortuna, mani contratte dagli spasimi dell'agonia avevano lanciato a una notevole distanza dal suo proprietario: se il buon Klamantle desiderava che si facesse in fretta, lo avrebbe accontentato. Markoun si guardò poi intorno nella fitta foresta e rabbrividì, pensando che se l'alternativa era farsi sorprendere dal buio mentre stavano ancora strisciando in giro in quel modo, tempestati di frecce scagliate da nemici invisibili, allora lui preferiva lanciarsi alla carica verso le rovine, e che i Tre si impegnassero in avanzate caute, lente e furtive!

«Più svelto!» grugnì Klamantle, da un punto imprecisato, più avanti rispetto a lui.

Senza neppure prendersi la briga di sollevare lo sguardo, Markoun agitò le dita in un gesto adeguatamente offensivo.

La sommità di un muro vicino esplose di colpo in un'ondata di fiamme, e da un luogo indefinito, in lontananza e in una direzione del tutto diversa, giunse un breve grido subito soffocato.

«Qu... questa sarà un'impresa pericolosa», balbettò Embra, sollevando lo sguardo sull'armaragor, che si stava chinando su di lei con aria cupa, la spada strinata e insanguinata stretta in pugno.

Hawkril si guardò intorno, mentre un clangore di acciaio giungeva da

dietro un edificio sulla loro sinistra, e il muro in fiamme si accasciava al suolo, un corpo inerte dalle vesti scure che rotolava in mezzo ai detriti.

«Il che mi preoccupa», ribatté, senza sforzarsi di sorridere. «Profondamente».

Embra sorrise al suo posto, scuotendo il capo con aria divertita, e tornò a concentrarsi sul suo lavoro all'ombra protettiva dell'armaragor. Sollevandosi in ginocchio, posò due oggettini intrisi di magia su altrettante fronti. Batté le mani su di esse e si chinò in avanti, carponi.

«Adesso», ordinò, guardando verso Hawkril da quella posizione.

Inespressivo in volto, l'armaragor annuì, poi lei sentì le sue mani che le tiravano indietro la tunica con sorprendente gentilezza, sfilandola dalla cintura per metterle a nudo la schiena. La grande spada da guerra venne piantata nel terreno a pochi centimetri dalla sua guancia, poi lei percepì, più che vedere, il gesto con cui lui estrasse di nuovo il coltello, e subito dopo si sentì battere un colpetto sulla schiena.

«Qui?» chiese Hawkril.

«Sì», rispose Embra, rivolta al terreno che aveva davanti, e si morse un labbro. Ci fu un'improvvisa sensazione di freddo, un gocciolare umido accompagnato da un dolore crescente quando Hawkril prese con cautela l'oggettino incantato che lei gli aveva dato e lo premette nel taglio sanguinante che le aveva appena fatto. «Se è a posto, tirati indietro», aggiunse Embra, tremando.

«D'accordo», annuì l'armaragor, ed Embra sentì il rumore prodotto da uno dei suoi stivali mentre si allontanava. Avvertendo il dolore che si faceva sempre più intenso, la maga trasse un profondo respiro e mormorò un incantesimo.

Il fuoco le esplose nella schiena, come sapeva che sarebbe successo, e attraverso gli improvvisi veli di sudore che le bruciavano negli occhi il suo mondo si trasformò di colpo nell'immagine di un ragazzino che si stava arrampicando freneticamente su per una catena, allontanandosi da una stanza buia piena di morte, poi vide un ululante branco di cani da guerra che si avvicinavano sempre di più, e infine suo padre che sorrideva e lasciava cadere una manciata di gemme sul suo corpo nudo e incatenato.

«Mia piccola Dama dei Gioielli», commentò Faerod Silvertree, con voce strascicata. «Cosa diventerai?».

Poi la sua oscura risata si riversò su di lei, assordante, lasciandola a sbattere le palpebre in preda a un subitaneo senso di gelo. Adesso sottili volute di fumo generato dall'incantesimo le stavano esalando dalla punta delle di-

ta, tese contro due fronti che si erano improvvisamente sollevate di scatto, e che appartenevano a due volti che la stavano fissando con accigliato sconcerto.

«Non vi ritraete», implorò Embra, riversando in loro la propria sofferenza, stimolandola a scorrere lungo le braccia tremanti mentre assorbiva la marea di magia proveniente dagli oggettini disintegrati e la riversava nei due. Quasi immediatamente sentì Sarasper intervenire per guidare quel flusso, torcendolo e tirandolo per poi esalare un sospiro di sollievo e di soddisfazione. Una fredda aura di risanamento li avviluppò tutti e tre, generando un intenso piacere che li fece sussultare e sospirare all'unisono.

«Se avete *finito*», brontolò Hawkril, da un punto al tempo stesso vicinissimo e lontano un intero mondo, «faremmo meglio a entrare in quella biblioteca. Qui intorno ci sono un sacco di persone, e anche dei maghi, che stanno cercando di uccidersi a vicenda con un po' troppa energia».

Craer balzò in piedi, senza più traccia di danni di sorta, e ridacchiò.

«Quando sei diventato tanto loquace, Guerriero Alto e Possente?» domandò.

«Da quando ho visto quanto questo ti è servito nella vita», ribatté Hawkril, mentre correvano attraverso le ultime volute di fumo, diretti alla porta della biblioteca.

L'ingresso era un ovale la cui altezza era il doppio perfino di quella del massiccio armaragor, e la sua superficie di pietra era stata un tempo scolpita in modo da offrire al mondo una sorta di scena o un volto elaborato; purtroppo, gli anni di esposizione alle intemperie avevano consumato e crepato la maggior parte della scultura, tanto che adesso era impossibile determinare con certezza che aspetto essa avesse avuto.

«Sembra una tomba», borbottò Hawkril.

«Una tomba per le parole?» ribatté Craer, inarcando un sopracciglio; poi, senza preoccuparsi di cercare trappole o di usare modi furtivi, spalancò il battente e saettò all'interno.

L'enorme porta di pietra doveva essere di ottima fabbricazione e dotata di contrappesi, dato che ruotò sui cardini senza attrito e in silenzio. Il procacciatore si rannicchiò su se stesso non appena oltre la soglia, nella penombra, e Hawkril intuì che la sua prima mossa, se la situazione all'interno lo avesse permesso, sarebbe stata quella di scattare di lato, probabilmente verso destra, e lontano dall'ingresso.

«State bassi e andate verso sinistra», sussurrò a Sarasper e a Embra. «E niente alzate d'ingegno».

Lui entrò per ultimo, lanciando una rapida occhiata in direzione delle diverse battaglie che stavano infuriando fra le rovine. Se la porta gli si fosse richiusa alle spalle con una frazione di secondo di ritardo rispetto a come fece, avrebbe visto due maghi avanzare barcollando verso di lui fra le macerie, le vesti sollevate davanti a loro come grembiuli per sorreggere un ingombrante carico di armi.

«Queste spade sono dannatamente *pesanti*», ringhiò Markoun, inciampando per la sessantatreesima volta. «Non possiamo buttarle?».

«No», scattò Klamantle, lo sguardo fisso sulla porta che avevano davanti. «*Spicciati*». Un momento più tardi s'impigliò con un piede in una pietra smossa e cadde prono con un sonoro schianto. «Sì», si corresse subito dopo con aria cupa, rialzandosi in piedi con fare barcollante e senza raccogliere nessuna delle armi recuperate, e prima che Markoun potesse aprire bocca per ribattere, aggiunse: «Che io possa essere legato se da qui in avanti ci dovremo muovere in silenzio».

Markoun scrollò le spalle, sogghignò e lasciò cadere a terra le armi con un rumoroso clangore. Essere legato sarebbe stata la condizione ideale per Klamantle, meglio ancora se legato e imbavagliato, un pensiero che lo accompagnò fino alla porta e continuò ad aleggiargli nella mente mentre Klamantle apriva con delicatezza il battente e gli segnalava di entrare. E di avanzare nell'oscurità in cui erano scomparsi, appena pochi momenti prima, la Dama dei Gioielli e i suoi tre compagni armati. Deglutendo a fatica, Markoun si arrestò all'improvviso, cosa che gli fruttò un'occhiataccia da parte di Klamantle.

Sorridendo, scrollò le spalle e si addentrò nell'oscurità in attesa, pronto come sempre a scagliare una magia letale, se solo gli avessero offerto un bersaglio.

«Sparpagliatevi, state bassi, non fate rumore e soprattutto non vi allontanate molto», mormorò Craer all'orecchio dei compagni, e rimase a guardare mentre essi eseguivano i suoi ordini. Celati nella penombra, silenziosi e immobili, i membri della Banda dei Quattro si guardarono intorno.

L'edificio era come una vasta caverna, bassa di soffitto nel punto in cui si trovavano, anche se più oltre la volta si perdeva in alto fra polvere e ragnatele. Craer protese le mani per chiedere silenzio, e i Quattro rimasero il più possibile immobili, Sarasper ficcandosi addirittura due dita nelle narici per soffocare uno starnuto.

Ovunque c'erano polvere e puzza di muffa, segno che quella doveva proprio essere la biblioteca del defunto mago Ehrluth, a meno che nell'antica Indraevyn non ci fossero state altre biblioteche; su ogni lato, gli avventurieri nascosti potevano vedere scaffali per libri, ora tutti vuoti, scure e lisce distese di legno lavorato, interrotte da colonne di pietra.

Curvi cerchi concentrici di scaffali erano attraversati da corridoi diritti che si diramavano tutti da un cerchio di piastrelle nude sotto il centro della cupola, dove sei colonne d'aria vagamente luminosa si stendevano dal pavimento al soffitto, dirigendosi verso altrettante porte esterne.

L'aria era soffocante, polverosa e scura, ma al tempo stesso pareva essere consapevole e come in attesa. Qualcosa di piccolo, forse un ciottolo, cadde o rotolò in lontananza con un suono molto fievole, che però echeggiò per tutta la cupola. Effettivamente, non erano soli lì dentro.

Quell'edificio poteva benissimo rivelarsi la *loro* tomba, una trappola di morte pronta a inghiottirli tutti con facilità. I Quattro si scambiarono un'occhiata, poi cominciarono a indicare silenziosamente nella penombra quelli che sembravano gli oggetti più interessanti... o i più minacciosi.

Le colonne di luce centrali parevano fatte di un chiarore troppo soffuso per essere quello della luce del sole, e proiettavano ben poco della loro luminosità al di fuori dei loro confini. Nella vasta camera c'erano altre fonti di luce minori, bagliori che *si muovevano* in modo lento e silenzioso, oscillando o strisciando lungo alcuni degli scaffali. Sollevata una mano in un gesto che ingiungeva agli altri di rimanere dove si trovavano, Craer indicò prima Hawkril e poi la porta da cui erano entrati, per ricordare all'armaragor di tenersi pronto all'arrivo di altri curiosi; l'istante successivo, il procacciatore strisciò oltre l'angolo di uno scaffale come un agile ragno e si spostò fino a poter esaminare meglio il chiarore più vicino.

A produrlo sembrava essere una sorta di millepiedi o di serpente peloso lungo quanto un uomo era alto, un lanuginoso corpo segmentato avvolto da una pallida luce bianca e solcato da vene rosate. Esso aveva un aspetto *nudo*, come quello di una larva uscita da una tomba o di un mollusco estratto dal suo guscio.

Craer rimase a fissare quella strana cosa che stava strisciando con pazienza giù per uno scaffale, la testa, sempre che di testa si trattasse, che si agitava di qua e di là in una silenziosa e oscena ricerca... di cosa?

Carne? Carta? Foglie? Quanto più guardava quella cosa, tanto più sembrava somigliare a un millepiedi, il più mostruoso che avesse mai visto. Craer si avvicinò di qualche passo, poi si acquattò di nuovo, si trasse rapi-

damente indietro e tornò nella direzione da cui era venuto.

Per poco Embra non gli piantò una daga in faccia, quando lui riapparve all'improvviso oltre l'angolo dello scaffale. La maga esalò un tremante sospiro di sollievo e lui le batté un silenzioso colpetto di rassicurazione sulla spalla, accompagnandolo con un sorriso.

Le sue parole successive, però, dispersero ogni effetto rassicurante.

«Uomini vestiti di cuoio, su quegli scaffali laggiù», sussurrò. «Mi hanno visto».

Sarasper estrasse il coltello ed Embra afferrò un altro oggettino magico; quanto ad Hawkril, impugnava già la spada a due mani e si stava guardando intorno, ascoltando attentamente, lo sguardo che si spostava dalla porta alle loro spalle per scrutare la penombra circostante.

Il soffitto era basso al di sopra degli alti scaffali, ma al centro si faceva più alto nel formare la cupola; adesso che la vista di tutti e quattro si stava abituando progressivamente alla carenza di luce, per un tacito accordo essi cominciarono ad avanzare tenendosi curvi e facendo quanto meno rumore possibile.

Ragni grossi quanto un pugno, e creature che sembravano millepiedi lunghi come un carretto scivolavano in silenzio sul pavimento tutt'intorno a loro, e sotto gli scaffali, là dove l'oscurità era più fitta, si scorgevano molte paia di piccoli occhi intenti a osservarli, bianche pupille luminose che non potevano appartenere a ratti o a topi. Più avanti, una crepa larga quanto la mano di un uomo solcava il pavimento in una linea irregolare, e in un tempo passato qualcosa che si lasciava alle spalle una scia di mucillagine, ora secca, era uscita strisciando da quella fessura o vi era entrata. La scia di mucillagine si allontanava fra gli scaffali, attraversando fitte ragnatele a cui erano appesi, qua e là, solidi fagotti dall'aspetto spiacevole; inoltre, qualcuna di quelle ragnatele stava vibrando, come se altrove qualcosa di invisibile la stesse agitando o si stesse dibattendo nella sua stretta.

Embra decise che per nessun motivo avrebbe mai tentato di mettersi a dormire in quella biblioteca, in quanto al solo pensiero la sua pelle pareva accapponarsi per lo spiacevole contatto con qualcosa di viscido, o coperto di scaglie o semplicemente sconosciuto e freddo, una sensazione che senza dubbio in quel momento non era la sola a provare.

Attenti ad avvistare eventuali uomini vestiti di cuoio, serpenti o creature anche peggiori, i Quattro avanzarono con cautela verso il centro della cupola.

Esso era una vasta area scoperta, la cui sola fonte d'illuminazione erano

quelle colonne di luce, il cui spettrale chiarore permetteva di vedere le pareti di pietra descrivere una curva ininterrotta, senza finestre di sorta. Avanzando ulteriormente, grazie alla luce delle colonne i quattro compagni poterono constatare che l'interno della cupola era cinto da una balconata, proprio sopra al punto in cui adesso si trovavano. Essa correva al di sopra delle file di scaffali, descrivendo un cerchio completo e vuoto con l'elaborata ringhiera intagliata, su cui erano raffigurate volute di fogliame e uccelli in volo, intrecciati con quelli che sembravano nastri, o fusciacche, e ringhianti musi di leone, il tutto in pietra e oscurato da uno spesso rivestimento di polvere. Molte porte si aprivano sulla balconata, una manciata di esse era spalancata, e adesso che erano più vicini i Quattro potevano vedere una tenue luce filtrare dalle soglie, illuminando nubi di polvere che fluttuavano lente nell'aria. Tre sottili scale a chiocciola di pietra, distanziate una dall'altra lungo il perimetro del cerchio, salivano dal pavimento di piastrelle fino alla balconata.

Il centro aperto della cupola conteneva soltanto polvere, ragnatele, piccoli ammassi di macerie e, qua e là, sgradevoli mucchietti scuri e secchi, dove qualche uccello o qualche altro piccolo animale era morto ed era rimasto a marcire.

Quell'alto edificio pieno di oscurità era una tomba in attesa in mezzo alla foresta sovrastante le baronie di Aglirta, una tomba su cui stavano ora convergendo una quantità di maghi e le loro guardie, solo per scoprire che i segreti di cui erano alla ricerca erano svaniti da tempo, e che la biblioteca di Ehrluth era stata...

«Saccheggiata», mormorò Embra, guardandosi intorno con occhi pieni di meraviglia. «Mi chiedo quanti libri ci fossero qui in questa sala».

Toccandole un polso, Craer si portò un dito alle labbra in un gesto di avvertimento. Quasi in risposta alla domanda di Embra, si sentì un incauto stivale strisciare sulla pietra, da qualche parte fra gli scaffali, lontano sulla loro destra, poi sulla sinistra scoppiò un improvviso clamore, imprecazioni ringhianti miste a un clangore di acciaio, a un sussulto e a un tonfo pesante, a cui seguì il silenzio.

«Dobbiamo indietreggiare di una fila di scaffali e allontanarci di qui lungo un corridoio», sussurrò il procacciatore, all'orecchio di Sarasper e di Embra. «Seguite Hawk».

Poi rivolse con la mano un segnale all'armaragor, e insieme si avviarono con passo cauto e furtivo. Da qualche altra parte si aprì una porta, e la luce del sole si riversò intensa nella stanza, per un fugace momento.

«Per i Tre...» esclamò qualcuno, con voce sorprendentemente alta, e qualcun altro intervenne per zittirlo con urgenza.

Per quanto pressante, l'avvertimento non fu abbastanza rapido. Si sentì vibrare la corda di un arco, poi ci fu un tonfo umido e un uomo invisibile sussultò, rantolò e crollò al suolo con un clangore di armatura. Un'altra freccia ronzò nell'aria, e un secondo uomo morì.

«Per le stelle!» ringhiò qualcun altro, con voce resa acuta dall'ira derivante dalla paura, poi cantilenò qualcosa che poteva essere soltanto un incantesimo.

Una luce alta, intensa e improvvisa fiorì nell'aria polverosa del cuore della cupola, costringendo i Quattro a sbattere le palpebre, abbagliati. Essi avevano appena raggiunto il nuovo corridoio, e da dove si trovavano potevano vedere la porta esterna a cui esso conduceva bloccata dal groviglio contorto di un albero che stava cercando di crescere attraverso il soffitto. Le pietre del pavimento erano state sollevate ad angolazioni assurde dalle radici nodose, e mentre le osservavano, i Quattro videro qualcosa di piccolo e scuro, dotato di una lunga coda, sbucare da esse per correre a rifugiarsi sotto uno scaffale, lontano dalla luce.

Anche il corridoio successivo doveva essere bloccato, perché in gran parte l'edificio sovrastante era crollato in tempi remoti, abbattendosi sugli scaffali in una grossa massa di pietre irregolari; in alto, le piastrelle del soffitto pendevano gonfie e scolorite, come una specie di gigantesca infezione pietrificata, e l'arco di scaffali che portava in quella direzione era annerito dalle ceneri di un incendio risalente al passato, che era stato di dimensioni ridotte ma molto intenso. Hawkril e Craer si scambiarono un'occhiata, poi il procacciatore precedette gli altri lungo il nuovo corridoio, più vicino al centro di due file.

Qua e là, c'era ancora qualche volume sugli scaffali. Con un piccolo sussulto d'interesse, Embra cercò di oltrepassare il procacciatore, ma la lama sottile della sua spada le sbarrò il passo, e mentre si premeva contro di essa, sibilando per la frustrazione, lei vide comunque che i libri non erano più definibili come tali, in quanto erano ridotti a un ammasso di carnosi funghi neri e marrone, le cui spore fluttuavano intorno a loro in una pigra nuvola.

La Dama dei Gioielli emise un altro verso soffocato, questa volta di disgusto e di avvilimento; il momento successivo sussultò con violenza quando la grossa mano di Hawkril le si posò sulla spalla senza preavviso.

«Se quello che vuoi sono dei libri», le sussurrò all'orecchio, quasi amo-

revolmente, la sua voce profonda, «guarda in quelle colonne di luce, in alto, molto al di sopra del pavimento».

Embra si spostò in modo da poter vedere al di là di un groviglio di ragnatele e in effetti li vide. All'interno di ciascuna delle sei colonne di aria incantata, sospeso abbastanza in alto da essere fuori dalla portata di qualsiasi persona di statura normale che si trovasse sul pavimento, fluttuava un libro aperto di dimensioni massicce.

«Oh», sussultò la maga, e senza riflettere accennò ad avanzare.

La mano di Hawkril e la spada sollevata di Craer si protesero contemporaneamente verso di lei, più o meno nello stesso istante in cui qualcosa scese in picchiata nell'oscurità centrale, seguito da un lampo luminoso e da una figura dalle lunghe vesti che emergeva precipitando dall'ombra, oltrepassava i libri nelle loro alte colonne di luce e si abbatteva sul pavimento con uno schianto raccapricciante.

Trattenuta dalla salda stretta degli uomini di Blackgult, Embra Silvertree deglutì a fatica. Insieme, i Quattro videro un altro mago entrare nel loro campo visivo, saettando nell'aria come una gigantesca vespa priva di ali. L'uomo scrutò uno dei libri sospesi nella luce e si protese per prenderlo, ma la sua mano avida parve attraversarlo di netto. Il mago stava ancora fissando il libro con aria stupita e accigliata quando alcune balestre scattarono da tre punti, fra gli scaffali sul lato più lontano della cupola. Le quadrelle solcarono l'aria, un corpo trafitto sussultò con un grugnito, spalancò le braccia in una selvaggia convulsione e si accasciò, scivolando in fretta verso il basso fino a scomparire alla vista.

«Per i Tre», mormorò Embra, scrollandosi come per svegliarsi da un sogno sgradevole. Un'altra di quelle creature luminose simili a millepiedi apparve strisciando lentamente lungo gli scaffali alla loro destra, del tutto vuoti tranne per mucchi di sostanza molle che grondava muffa; la creatura aveva sulla testa due corna di carne che si arrotolavano e srotolavano in un lento moto costante, mentre essa proseguiva strisciando per la sua strada. Quando si accorse di loro, la cosa si sollevò come per esaminarli, poi si girò improvvisamente e scomparve alla vista, il suo corpo che strisciava lungo uno scaffale in una processione interminabile di pallidi segmenti luminescenti.

«Mi chiedo», cominciò la Dama dei Gioielli, fissando i mucchi di sostanza molle e ammuffita, «cosa ci sia scritto...».

Sulla loro destra, molto vicino, echeggiò un tonfo, seguito da un rapido suono strisciante e metallico. I Quattro ebbero a stento il tempo di irrigi-

dirsi prima che due figure in armatura, alte e ampie di spalle quando Hawkril, emergessero dal fondo di uno scaffale. I due avevano il volto nascosto dall'elmo da guerra, ma le loro intenzioni erano chiare, a giudicare da come protendevano davanti a loro la lunga spada, fendendo l'aria nel lanciarsi alla carica con passo tanto rapido da far apparire inevitabile il fatto che ben presto una di quelle spade avrebbe finito per trafiggere invece la carne di uno o più membri della Banda dei Quattro.

Senza la minima esitazione, Hawkril si fece largo a spallate fra i compagni e andò incontro ai due guerrieri, spingendo di lato le loro lame protese con colpi vibranti della propria spada. Un momento più tardi, il corridoio divenne un rumoroso caos di uomini che grugnivano, di acciaio che cozzava contro l'acciaio e di massicci guerrieri che si muovevano a balzi e volteggi, come danzatori a una festa.

«Una festa di un genere letale», mormorò Sarasper, nel formulare quel pensiero, poi Embra lo spinse con violenza contro uno scaffale.

«Vecchio, come posso lanciare un incantesimo se tu...» sibilò la maga, in tono iroso, poi si girò di scatto con uno strillo allarmato.

Intanto, i tentacoli che già le si stavano avvinghiando intorno al torace si erano protesi anche verso la faccia del guaritore, che con un'imprecazione li allontanò dalla propria gola, avvertendo il torpore della magia diretta ad assorbire l'energia vitale là dove essi gli toccarono la pelle.

Al di là di quei tentacoli che si contorcevano e fluttuavano per cercare di ucciderli, c'era ciò che li aveva generati, un giovane dai capelli arruffati e dalle vesti da mago, che sfoggiava lo stemma di Ornentar sulla spalla e aveva i fiammeggianti occhi castani pieni di eccitazione. I tentacoli scaturivano dalla sua mano protesa e circondata da un ribollente alone di magia, e lui si concesse una sommessa risata nel guardare quei tentacoli abbattersi su Embra e su Sarasper in una foresta sussultante.

«Morite, chiunque voi siate... *morite*!» esclamò.

Un tentacolo si avvolse intorno a un polso di Embra, che lanciò un urlo e cercò di liberarsi con uno strattone. Vedendo un altro di quei filamenti gommosi protendersi verso la faccia della maga, o forse verso la sua gola, Sarasper afferrò la daga e cercò goffamente di colpirlo, desiderando di poter...

Una testa ricadde oltre la sommità di uno scaffale, seguita da un braccio inerte e penzolante, lungo il quale il sangue prese a gocciolare lentamente fino alle dita e oltre, mentre esso oscillava lento avanti e indietro. Quel macabro movimento aveva appena attirato l'attenzione di Embra quando

un'ombra furtiva emerse di scatto dall'oscurità, al di sopra del cadavere, e una sagoma familiare si lanciò a piedi in avanti nel corridoio, sferrando un calcio alla testa del mago e mandandolo a sbattere di lato contro uno scaffale.

Ci fu un crepitio di ossa infrante, volò del sangue e lo sguardo del mago si fece vitreo, prima che lui scivolasse lungo gli scaffali, lasciandosi alle spalle una scura scia di sangue. Atterrando, Craer sfilò dalla cintura del morto qualcosa che sembrava un agglomerato di gemme nelle cui profondità piccoli bagliori ammiccavano sempre più rapidi, e lo scrutò con attenzione.

«Aleglarma», lesse ad alta voce, e quelle luci divennero fiamme che si precipitarono una verso l'altra nelle profondità delle gemme. Raddrizzandosi, il procacciatore scagliò allora quel grappolo di gemme con un movimento fluido, facendolo volare al di sopra e al di là della testa di Hawkril e dei suoi avversari, verso l'area centrale aperta.

«No! Razza di *stolto*!» stridette Embra. «Adesso...».

La furia stessa del sole parve esplodere per un momento alla base delle sei colonne di luce, e l'intero edificio tremò ed echeggiò intorno ai Quattro, che vennero scagliati a terra. I due guerrieri in armatura rotolarono impotenti lungo il corridoio, finendo in mezzo a loro.

Quando i tremiti furono cessati, Hawkril si ritrovò supino circondato da nuvole di polvere, con uno dei guerrieri steso su di lui. Con un urlo, Embra si scagliò in avanti per percuoterlo a mani nude sull'elmo, ma Craer fu più veloce e conficcò una daga fino all'elsa nel collo dell'uomo, prima di rimuovere il suo corpo, liberando l'armaragor e grugnendo per lo sforzo.

Soltanto allora scoprì che la coltellata era stata superflua, perché l'uomo era accasciato e inerte, e un liquido scuro gli usciva a fiotti dal corpo; quando lo sollevarono un poco dal petto di Hawkril, videro poi che la spada del loro amico si era conficcata in tutta la sua lunghezza nel ventre del guerriero, là dove si era staccata una piastra dell'armatura, e doveva avergli attraversato tutto il corpo fino alla gola.

«Hawkril?» chiamò Embra, con un tremito nella voce. «Sei...».

«Ferito?» ringhiò l'armaragor. «Non credo. L'esplosione ha fatto impalare quel bastardo sulla mia spada, e ho il polso ancora intorpidito...».

Un rumore metallico alle loro spalle indusse il procacciatore e la maga a girarsi di scatto, in tempo per vedere Sarasper conficcare con calma il proprio coltello fino all'elsa in una delle fessure per gli occhi dell'elmo del guerriero che gli giaceva accanto, stordito e impotente.

A quel punto sulla biblioteca scese un profondo silenzio, infranto soltanto dai grugniti e dai suoni striscianti prodotti da Hawkril mentre si rialzava in piedi e si tastava con cautela le costole. Embra mosse un passo esitante verso il centro della biblioteca, poi ne azzardò un secondo.

«Meraviglie dei Tre!» sussurrò, stupefatta e deliziata.

Si era infatti aspettata di trovare soltanto fumo e ceneri, e invece le colonne di luce, con i libri fluttuanti al loro interno, apparivano identiche a prima, intatte.

Girandosi, Lady Embra Silvertree trovò Craer al suo fianco.

«Siamo... siamo soli qui?» chiese, in tono intenso.

«No, L... Embra», replicò il procacciatore. «C'è quell'uomo che ho visto, e almeno un altro mago... e probabilmente parecchia altra gente. Sono ancora tutti qui, da qualche parte».

«Io *devo* dare un'occhiata a quei libri», affermò la maga. «Ma come posso fare?».

«Puoi volare fin lassù con un incantesimo?».

«Certamente. Ma mi preoccupano gli archi, e...».

«Devi preoccuparti di frecce e quadrelle, non di balestre e archi», commentò vicino al suo orecchio la voce profonda di Hawkril.

«Molto divertente», ribatté lei, increspando un angolo della bocca, e mosse un passo in avanti, poi un secondo, senza che questa volta i suoi compagni cercassero di fermarla.

«Puoi erigere uno scudo, come ha fatto quel mago là fuori?» domandò Craer.

«Sì, ma qualsiasi mago può distruggere una magia del genere», replicò Embra, portandosi le nocche alla bocca in un gesto di riflessione, «e comunque non posso deviare decine di quadrelle. Inoltre, non so se entrare in quelle colonne di luce mi permetterà di mantenere attivi i miei incantesimi. Come posso fare?».

«Fallo e basta», la incitò Craer. «Soltanto, non rimanere sospesa in un punto, saetta di qua e di là, fai una picchiata, scendi di colpo di quota, senza mai restare ferma. Se qualcuno tenta di colpirti, vola via, ma cerca di vedere da dove è arrivato il colpo e portati su quel punto, tenendoti *molto* in alto, così noi accorreremo e vedremo di mettere a tacere l'arciere in questione».

Embra lo fissò con occhi sempre più accesi dal fuoco dell'eccitazione, poi infilò entrambe le mani nel corpetto con un gesto quasi avido, estraendone due oggettini un po' malconci e cominciando a sibilare incantesimi

con una fretta quasi frenetica. Nel frattempo, un piccolo suono liquido proveniente dalla fila di scaffali successiva indusse Hawkril a saettare oltre l'angolo, dove trovò un guerriero accasciato e inchiodato agli scaffali da una massiccia quadrella da guerra, un nero nastro di sangue che si andava allargando sotto i suoi piedi sussultanti. A giudicare dalla quantità di sangue, il morente doveva trovarsi là da parecchio tempo, ma per quanto si guardasse intorno lungo tutto il corridoio, Hawkril non riuscì a scorgere nessun nemico da cui guardarsi.

Stava tornando verso la fila di scaffali in cui i Quattro avevano affrontato i due guerrieri in armatura quando Embra si levò nell'aria, fluttuando lungo la sommità degli scaffali e arrivando quasi a sfiorarne il legno scuro con la punta dei piedi; poi arrivò al muro ricurvo della cupola e prese a salire a ridosso di esso.

Nessuna freccia scaturì dal buio diretta verso di lei e gli altri tre membri della Banda dei Quattro non riuscirono a sentire nella biblioteca morta e buia altro suono se non quello del loro respiro.

«Spero che la ragazza non si stia andando a ficcare in una trappola», borbottò Hawkril. «Hai visto come la mano di quel mago è passata attraverso il libro? Quei volumi non sono neppure *qui*».

«Succede solo nelle storie dei bardi che la gente lanci potenti incantesimi e spenda sacchi d'oro per costruire trappole ovunque», ribatté Craer, a voce altrettanto bassa. «Quei libri sono aperti, quindi quello è una specie di messaggio destinato ad altri maghi».

«O ai piccioni di passaggio», grugnì l'armaragor, «sempre che questa non sia un'esagerazione eccessiva, naturalmente al di fuori delle storie dei bardi».

«Davvero divertente», replicò Craer, a fior di labbra, imitando con efficacia devastante il tono di voce di Embra.

L'armaragor reagì con una smorfia, poi s'irrigidì quando la Dama dei Gioielli calò giù dal grande arco della cupola, seguendo il perimetro della sua superficie opposta, dove erano incise le rune. Rallentando il proprio volo planato, Embra le esaminò con attenzione, poi tornò a salire di quota, e gli uomini della Banda dei Quattro tesero l'orecchio, pronti a cogliere il rumore metallico di un verricello in azione o la vibrazione di una corda d'arco, ma la biblioteca parve conservare un silenzio spettrale.

Poi Embra tornò a essere completamente visibile, girando ora con palese interesse intorno alle colonne di aria vagamente luminosa. Rallentando, le esaminò per un momento, si allontanò in una traiettoria circolare e tornò

indietro a guardare di nuovo lo stesso libro. Scuotendo il capo, riprese quindi quota e scomparve ancora nell'oscurità della volta, cosa che indusse Craer ad annuire con approvazione.

«*"Allora infuriò l'ira del Grifone Dorato... alla vista del suo eterno nemico assiso in trono... nello splendore di un nido nuovo e fortificato"*», mormorò fra sé Embra Silvertree, mentre l'aria polverosa le sibilava intorno alle spalle. «Il suo nemico deve essere un Silvertree, e il nido Casa Silvertree, se questo scritto è antico, oppure il Castello Silvertree, se è più recente. Probabilmente è antico...».

Mordendosi un labbro con fare riflessivo, tornò a scendere di quota, scrutando durante la discesa le scure arcate degli scaffali alla ricerca di archi, di uomini in armatura e di occhi che guardassero verso di lei.

Per un attimo le parve di vedere un movimento nelle zone più arretrate e oscure, molto lontano dai suoi amici, ma quando guardò di nuovo non scorse nulla, tranne scaffali vuoti e fluttuanti spore di muffa.

Il libro a cui aveva dato un'occhiata in precedenza mostrava le stesse parole. Ottimo. Oltrepassandolo, rallentò all'altezza del volume successivo, mormorandone a mezza voce le parole mentre le leggeva.

«*"Il luogo di caduta maestà, il suo signore e omonimo ormai andato, con tutti i suoi sforzi, su una perla adagiata sul veloce Fiumargento, un'eretta prua di scudi che fende le onde invernali"*».

Il significato di quelle parole era abbastanza chiaro: la perla era l'Isola di Silvertree, e il luogo di caduta maestà era Casa Silvertree. Se quelli erano indizi relativi al luogo dove si trovava uno dei Dwaer, senza dubbio indicavano con chiarezza la Dimora Silenziosa.

Forse il terzo li...

Intorno a lei il mondo esplose in una conflagrazione di luce multicolore, scuotendo la vasta cupola sovrastante con un suono simile al rombo di un tuono. In mezzo a quel rombo ci fu una pioggia di polvere, e dai tremolanti effetti residui dello scoppio, sotto di lei, emersero lunghi colli serpentini con fauci irte di denti simili ad aghi.

Troppo a corto di fiato per poter urlare, Embra venne trascinata lontano da essi da ondate di aria tormentata che la investirono come i colpi di pugni giganteschi e selvaggi, e si trovò a rotolare su se stessa, volteggiando impotente attraverso le colonne di luce e i libri fantasma. Questo, se non altro, le permise di appurare una cosa, e cioè che toccare una di quelle colonne, o perfino un libro, non privava un mago della propria magia. Intanto, quei colli sinuosi di una lunghezza impossibile si stavano protendendo

per afferrarla, avvicinandosi sempre di più, e lei stava ricominciando a sentirsi debole, nauseata e svuotata.

Poi vide che quelle cose magiche simili a serpenti ribollivano fino a svanire ogni volta che toccavano una delle colonne luminose. Adesso che si stava avvicinando alla parete ricurva e stava incontrando le correnti d'aria che rimbalzavano contro di esse, il suo selvaggio vorticare stava rallentando. Sopra di lei, la cupola stava ancora risuonando come una campana, ma nonostante quel fragore riuscì a sentire delle grida e un clangore di spade che si scontravano. Un grido si levò al di sopra delle altre voci, arrivando fino ai suoi orecchi mentre lottava per ritrovare il controllo del proprio volo.

«Per Ornentar! Per la *vittoria*!».

Per i Tre, ma i guerrieri che lanciavano tonanti grida di guerra si rendevano mai conto di quanto apparissero stupidi?

Scuotendo il capo, Embra scese in picchiata attraverso le cortine di fumo che si andavano diradando, oltrepassando fauci protese che puntavano verso di lei con troppa lentezza per poter centrare il bersaglio, e dirigendosi verso l'area degli scaffali dove alcuni guerrieri in armatura pesante stavano attaccando Craer e Hawkril, che si erano messi schiena contro schiena, con il vecchio Sarasper che si muoveva dietro di loro, minuscole scariche di energia che gli fluttuavano fra le dita mentre lui modellava un incantesimo che lei non riconobbe, per risanare o forse per attaccare.

Più in là, alle spalle dei guerrieri, c'erano due uomini in lunghe vesti, individui dal volto crudele e dallo sguardo freddo. Uno di essi aveva le mani sollevate, la fronte madida di sudore e un'espressione di intensa concentrazione che gli contraeva la mascella, simile a quella delle fauci in miniatura che continuavano a incalzare Embra.

L'altro mago era più anziano e grondava potere dalla mascella pesante alle sopracciglia canute. Il suo sguardo era fisso su di lei, le sue labbra si stavano muovendo, e dalle sue dita stavano scaturendo volute di fumo, o forse ombre, che crescevano di dimensioni nello sfuggire alla sua stretta, trasformandosi in scure creature svolazzanti che stridevano e fendevano l'aria come schegge di vetro nero. Quelli erano... pipistrelli.

Mentre si gettava di lato nell'aria per sottrarsi alla sorte che quell'uomo dallo sguardo gelido stava intessendo per lei, Embra si accigliò, riflettendo: il Maestro d'Incantesimi Ambelter (il solo ricordare la sua faccia bastava a farle contrarre la bocca in una smorfia di repulsione) non aveva accennato una volta con disprezzo a un mago che viveva a valle del fiume e

che si autodefiniva il Signore dei Pipistrelli?

Adesso molti pipistrelli, una ventina, o forse più, stavano volando in cerchio intorno alle braccia e sulla testa del mago, ed Embra si affrettò a risalire nell'aria per allontanarsi da lui e piazzarsi in modo da interporre fra loro una colonna luminosa. Era convinta che ce l'avrebbe fatta, poteva far...

Afferrata come una foglia nella bufera, venne di nuovo scagliata lontano, troppo sconvolta per poter urlare, mentre il mondo circostante esplodeva in un'abbagliante luminosità che le ferì gli occhi e le fece vibrare gli orecchi. Poi andò a sbattere contro la pietra ricurva, che la proiettò di nuovo nel vuoto.

Aveva un braccio rotto e un fianco fratturato, oppure avevano solo perso sensibilità perché intorpiditi dall'impatto? Embra cercò di girarsi per dare un'occhiata al proprio corpo, e intravide confusamente rossi filamenti di sangue, simili a nastri, che si estendevano dietro di lei attraverso l'onnipresente bagliore bianco.

Poi qualcosa la colpì con violenza, qualcosa di liscio e di solido, e lei precipitò contro di esso fino ad arrestarsi, immersa per metà dentro qualcosa. Lasciarsi andare, e scivolare via, fu un enorme sollievo.

Craer spiccò un balzo, sferrò un calcio che centrò un elmo lucente proprio fra le fessure per gli occhi e trovò il tempo di lanciare un'occhiata in alto e dall'altra parte della cupola mentre il suo avversario barcollava all'indietro. Embra era in parte seduta e in parte accasciata fra le sculture dell'elaborata ringhiera della balconata, un rivoletto di sangue che le colava dalla bocca aperta, e si stava muovendo lentamente, con la testa che le dondolava sul collo.

«È viva!» ululò il procacciatore. «È viva!».

Hawkril rispose con un ruggito di approvazione, poi la sua lama emise uno stridio di protesta quando lui la conficcò per metà in una corazza. Da dentro l'elmo giunse un grido soffocato, le spalle corazzate tremarono, e Hawkril si mosse insieme al guerriero barcollante, eseguendo un affondo sotto il suo braccio in modo da raggiungere un secondo guerriero, che stava tentando di attaccarlo tenendosi dietro il compagno. Un ruggito di dolore lacerò l'aria.

Hawkril impresse una torsione alla spada, afferrandola con entrambe le mani per non perdere la presa su di essa, mentre uno dei due guerrieri si dibatteva per l'agonia e l'altro indietreggiava. Con un disperato strattone, il

secondo armigero si liberò poi dalla lama che gli aveva trapassato la cotta di maglia, penetrandogli nell'inguine, e si allontanò barcollando e gemendo, ripiegato su se stesso.

Craer parò un violento fendente, ma la forza dell'impatto lo spinse in ginocchio. Subito il suo assalitore ornentariano scattò in avanti per ergersi su di lui, in modo da poterlo abbattere definitivamente, ma Sarasper afferrò una manciata di funghi ammuffiti dallo scaffale più vicino e la scagliò contro la faccia dell'uomo, sotto l'elmo. La reazione immediata fu un terribile starnuto. Serrando i denti, il vecchio guaritore si costrinse a ignorare un secondo armigero che stava cercando di protendersi al di là del primo per raggiungerlo con la spada, e conficcò con decisione la propria daga sotto il bordo dell'elmo dell'uomo che starnutiva, colpendo ripetutamente.

Alle sue spalle ci fu un improvviso bagliore luminoso che lo indusse a girarsi di scatto.

«Hawkril?» gridò, in preda a un crescente timore, cercando di sbirciare attraverso l'accecante fumo luminescente.

«Sono vivo», ringhiò l'armaragor. «Pensa a proteggere te stesso».

Il guaritore tornò a girarsi, sollevando la daga in una parata frenetica, ma il guerriero lo oltrepassò, ignorandolo nella fretta di lanciarsi contro Hawkril.

Sogghignando, il massiccio armaragor invitò l'Ornentariano a farsi avanti con un cenno della grossa mano, e sollevò la spada.

Poi il mondo esplose nuovamente alle sue spalle, e un mago venne scagliato fuori da quel tumulto. Il suo corpo che si dibatteva andò a colpire le gambe del guerriero ornentariano, gettandolo a terra. Insieme, i due si abbatterono contro uno scaffale con forza tale da spezzare le ossa, ed esso tremò, oscillò e cominciò a rovesciarsi.

Al di là dell'esplosione, parecchi scaffali stavano crollando a loro volta con un movimento lento e inesorabile, accompagnato da rombi assordanti; in alto, il soffitto stava tremando, e da esso piovevano insieme polvere e blocchi di pietra, che crollavano al suolo rotolando.

«Silvertree!» esclamò una voce fredda e trionfante, dal lato opposto di quel caos echeggiante, e sulla scia di quel grido di guerra giunse una saetta luminosa, una lancia di luce che durò solo per un istante prima di svanire, anche se la sua luminosità impiegò molto più tempo a dissolversi dagli occhi di quanti l'avevano vista. Nel punto in cui essa si abbatté, un guerriero di Ornentar cadde prono al suolo, con volute di fumo che gli scaturivano dall'armatura.

Ovunque c'erano pipistrelli che svolazzavano senza posa, e il mago che si trovava nel punto in cui erano più numerosi si girò a fronteggiare la nuova minaccia. Freddamente, scandì una singola parola e tracciò un simbolo nell'aria, davanti a sé. Subito il fumo si ritrasse, come spazzato via da una mano invisibile, rivelando una scena di assoluta devastazione.

Numerosi scaffali giacevano al suolo come altrettanti alberi abbattuti dalla tempesta, con i corpi infranti di parecchi combattenti drappeggiati qua e là in mezzo alle assi spezzate; al di là di quelle rovine c'erano due maghi che stavano sorridendo appena nel fissare il loro collega attorniato dai pipistrelli, e il secondo mago che stava lottando per rialzarsi in piedi, ad appena una spada di distanza da Hawkril.

«Silvertree?» ripeté con un sogghigno il mago attorniato dai pipistrelli. «Sembrate troppo giovani perché vi venga permesso anche solo di lavare le vesti dei maghi, in quell'oscura baronia».

Il più maturo dei due maghi di Silvertree inarcò un sopracciglio con aria sprezzante.

«La cortesia di Huldaerus, Signore dei Pipistrelli, è leggendaria, e adesso vedo che la realtà non è inferiore alla fama. È un vero peccato che le tue parole vadano al di là del tuo buon senso e dei tuoi poteri», ribatté, sollevando una mano come per un gesto di saluto, o per lanciare un incantesimo. «Klamantle e Markoun di Silvertree sono qui per decretare la tua fine».

«Ottime parole», commentò Huldaerus, con voce vellutata. «Saprai essere alla loro altezza?».

Il mago non sollevò le mani, ma dagli anelli che portava alle dita scaturirono lampi oscuri, che saettarono attraverso l'area di scaffali infranti, diretti contro i maghi di Silvertree. A metà del loro percorso, però, le scariche incontrarono una schermatura invisibile, scivolarono su di essa e si estinsero in un vorticare di scintille nere. Sfoggiando un rigido sorriso, Klamantle abbassò le mani.

Un blocco di pietra più grosso di un uomo si staccò docilmente dal soffitto, proprio sopra Huldaerus, e precipitò verso il suolo, ma il corpo che venne schiacciato contro il pavimento dall'impatto risultò indossare la corazza di un guerriero, mentre il Signore dei Pipistrelli si materializzò all'improvviso a una certa distanza lungo gli scaffali, là dove un momento prima c'era un guerriero ornentariano con la spada alzata.

Il Signore dei Pipistrelli ebbe a stento il tempo di contrarre le labbra in un sorriso sprezzante prima che Markoun di Silvertree sollevasse le mani e

gli scagliasse contro una rovente sfera di fuoco. Perdendo il proprio sorriso, il mago ornentariano si portò dietro l'estremità di uno scaffale con fretta poco dignitosa. La magia di Markoun esplose con un ruggito a cui fece eco immediata il rombo delle fiamme da essa provocate, che si propagarono avidamente lungo gli scaffali vuoti.

«Notevole», commentò l'altro mago ornentariano, inarcando un sopracciglio. «A proposito, io sono Phalagh, al vostro servizio».

Hawkril fece ruotare la spada da guerra con una prontezza e una rapidità maggiore di quella con cui i maghi di Silvertree sibilarono i loro incantesimi, ma la lama passò attraverso il sorridente Phalagh come se fosse stato fatto di fumo.

«Aspetta la mia vendetta, testa di legno», mormorò Phalagh, con un sorriso carico di tensione, poi attraversò lo scaffale a cui era stato appoggiato, scomparendo alla vista.

Un istante più tardi, l'intera fila di scaffali svanì in un ruggente vortice di schegge. Fermo a un'estremità di quella devastazione, le mani ancora levate per aver lanciato l'incantesimo che l'aveva provocata, Klamantle stava scrutando in mezzo alla polvere, ma la risata di Phalagh giunse fino a lui da un punto immerso nell'oscurità, nell'area ancora intatta, mentre gli scaffali si accasciavano uno dopo l'altro, svanendo nel nulla con sempre maggiore lentezza a mano a mano che l'incantesimo si esauriva.

Poi l'ultimo di essi crollò con un gemito, rivelando il mago Huldaerus intento a cercare di aprire una piccola porta dall'aspetto comune, inserita in un muro che fino a quel momento nessuno di loro aveva notato, una parete annidata fra gli scaffali che racchiudeva una stanza a forma di cuneo.

Il mago sollevò verso di loro il volto contratto dall'ira e sibilò qualcosa, poi toccò di nuovo la porta, che svanì in una voluta di fumo, e saettò al di là della soglia.

Mentre Markoun tornava a sollevare le mani, un guerriero di Ornentar si lanciò all'inseguimento del Signore dei Pipistrelli.

«La camera degli incantesimi di Ehrluth?» chiese il più giovane dei maghi di Silvertree, socchiudendo gli occhi.

«Qualsiasi cosa sia», ribatté Klamantle, «è entrato lì dentro per guadagnare tempo ed elaborare incantesimi da usare contro di noi, o per cercare nuove armi con cui ucciderci. Vieni!».

La stanza in cui Huldaerus aveva fatto irruzione era buia e polverosa, ma vibrava degli echi di innumerevoli incantesimi, eseguiti da lungo tempo e ormai dimenticati, le cui emanazioni stavano venendo ridestate ora che le

potenti energie magiche degli incantesimi da combattimento si stavano riversando nella stanza sulla scia del mago. Quella era la camera degli incantesimi di Ehrluth, e se i Tre fossero stati misericordiosi, era possibile che contenesse un incantesimo, o uno scettro da usare contro quei maghi di Silvertree. I suoi pipistrelli gli stridettero intorno, dicendogli che la camera era vuota, e Huldaerus evocò una luce sulle proprie dita per esaminare le pareti alla ricerca di rune, di ripostigli nascosti o di maniglie, senza però trovare nulla. Per tutte le maledizioni dei Tre, si era forse andato a mettere in trappola da solo?

Girandosi, innalzò con dita tremanti la schermatura più potente che conosceva, quasi vibrando per la premura, ed ebbe a stento il tempo di imprecare contro il guerriero di Ornentar che fece irruzione nella stanza con lo sguardo selvaggio e la spada sollevata, prima che il più anziano dei maghi di Silvertree si parasse oltre la porta, intento a elaborare un incantesimo letale.

Ergendosi alto e immobile all'interno della propria schermatura, Huldaerus ne seguì ogni curva, sondandone la rete alla ricerca di punti deboli che potessero significare la sua morte, senza però trovare nulla. Arrivò a quella conclusione proprio nel momento in cui la stanza gli esplodeva intorno, ammantandosi di un fuoco ambrato sfumato di verde e di porpora, una conflagrazione magica che s'infranse come un'onda sul guerriero di Ornentar che stava ancora avanzando lungo la parete.

Il guerriero lanciò un solo urlo, un suono liquido e gorgogliante che scivolò verso il suolo insieme al suo corpo, poi la carne e le ossa gli si fusero insieme in una sorta di gelatina rossa che si afflosciò sul pavimento, lasciandosi alle spalle l'armatura simile a un vuoto guscio dondolante fatto di piastre di metallo. Tutt'intorno alla stanza, i pipistrelli si trasformarono in masse scure e informi, spiaccicandosi al suolo come uova rotte, in una breve pioggia macabra.

Avvertendo il vero sapore della paura per la prima volta da lunghi anni, il Signore dei Pipistrelli volse le spalle a quell'orrore e si precipitò verso la porta, sperando che la sua schermatura resistesse a quel fuoco divoratore quanto bastava per permettergli di fuggire.

Naturalmente, stava correndo incontro a qualsiasi cosa i maghi nemici avessero deciso di scagliargli contro, ed essi lo sapevano. Mentre correva, materializzò quindi pipistrelli con rapidità febbrile, sentendoli contorcersi lungo i suoi fianchi e strisciargli sulla gola. Se fosse morto, e anche un solo pipistrello da lui creato fosse riuscito a mettersi in salvo, sarebbe potuto

risorgere.

Senza dubbio, sarebbero trascorsi lunghi e freddi anni prima che potesse avere la sua vendetta, ma presto o tardi l'avrebbe ottenuta...

Naturalmente, il mago più giovane fu troppo impaziente e si fece avanti prima che Huldaerus avesse raggiunto la porta. Un cerchio color rubino apparve nell'aria sopra il suo palmo, un bagliore rosso che esplose in un sottile raggio devastante che parve arroventare l'aria stessa. Lanciato a una velocità eccessiva per potersi fermare o anche per poter cambiare direzione, il Signore dei Pipistrelli si gettò prono, e il pavimento si aprì sotto di lui.

Il fuoco rosso esplose senza danno sopra la sua testa mentre lui precipitava nella fossa rivestita di pietra, una trappola che Ehrluth doveva aver piazzato proprio davanti alla porta della sua camera degli incantesimi. Eppure, no, quella non era una trappola.

Era una fossa piena di ossa, il luogo dove venivano scaricati i resti delle creature uccise dagli incantesimi.

Huldaerus precipitò attraverso quei resti, le ossa che si sbriciolavano e levavano tutt'intorno a lui nubi di polvere acre mentre sprofondava e rotolava, fino ad arrestarsi con violenza, senza fiato, sopra alcune pietre che si erano staccate dalle pareti della fossa.

Stordito, Huldaerus si issò in piedi, sussultando per le ammaccature e lottando per ritrovare il respiro. Doveva uscire di lì, se non voleva effettivamente trovarsi intrappolato ad affrontare il successivo incantesimo, come se fosse stato in fondo a una bottiglia tenuta per il collo dai suoi gongolanti avversari.

Era precipitato di soli sei metri circa, e le pareti della fossa erano fatte di larghe pietre arrotondate e sovrapposte senza troppa precisione, cosa che offriva ovunque facili appigli per dita e stivali. Il Signore dei Pipistrelli permise a due delle sue piccole creazioni di uscirgli dal colletto delle vesti e di svolazzare verso l'alto, poi serrò i denti e le seguì, risalendo in fretta la parete. Poteva farcela, poteva...

D'un tratto posò una mano su una pietra più piccola e annaspò quando un'ondata di puro potere gli saettò lungo il braccio, un potere tanto forte da intorpidirlo. Un momento più tardi, si ritrovò di nuovo sdraiato in mezzo alla vorticante polvere di ossa, in fondo alla fossa, e scosse la testa per schiarirsi la mente, a stento consapevole di dove si trovava.

Un così grande potere! Possibile che fosse proprio ciò che supponeva? Ebbene, di qualsiasi cosa si trattasse, adesso aveva bisogno di quella magi-

a, per quanto grezza e sconosciuta, più bisogno di quanto ne avesse mai avuto prima.

Ricominciò ad arrampicarsi, scivolando per la fretta, poi sollevò lo sguardo, e vide il più giovane dei due maghi di Silvertree che lo fissava dall'alto con un sorriso sulle labbra.

Ringhiando per la paura e la disperazione, il Signore dei Pipistrelli continuò a salire.

«Mi sta divorando!» gridò, in un estremo tentativo d'inganno. «Mi ha preso! Non ti avvicinare oltre! Salvati!».

Markoun scoppiò a ridere, e proprio in quel momento Huldaerus di Ornentar strappò dalla parete una piccola pietra rotonda di colore marrone. Quando la sollevò con dita sanguinanti, il mago di Silvertree smise di ridere.

Allora Huldaerus sentì il cuore sussultargli per un'improvvisa certezza: quella che stava stringendo era la Pietra della Vita!

La sua mano si sollevò di scatto, e lui esultò quando la vide lasciarsi dietro una scia di fuoco; poi evocò il proprio potere, e non appena un intenso calore gli si diffuse nel corpo, lanciò un incantesimo che prima di allora non aveva mai osato utilizzare. Adesso però sapeva di avere in pugno l'incarnazione stessa del potere, uno dei Dwaer che potevano rimodellare tutto Darsar.

Un momento più tardi, lo seppe anche Markoun Yarind.

15.
Stare su una pietra

I fuochi che si stavano riversando sul Signore dei Pipistrelli avrebbero dovuto incenerirlo dove si trovava, dato che le pietre stesse a cui era aggrappato si creparono ed esplosero per il calore, rovesciando su di lui una pioggia di schegge incandescenti.

«Troppo tardi, giovane idiota», esultò Huldaerus, rivolto al suo nemico, rimanendo illeso in mezzo a quell'inferno.

Quando le fiamme ruggenti si dissolsero, chi le aveva generate abbassò lo sguardo sulla supposta vittima e sussultò per l'incredulità, un'emozione rispecchiata dal subitaneo sollevarsi delle sopracciglia del secondo, più anziano mago di Silvertree, che era venuto a raggiungere il collega e che nell'abbassare lo sguardo sulla fossa perse immediatamente la propria aria disinvolta e annoiata. Entrambi i maghi si affrettarono poi a scatenare le ma-

gie più letali del loro arsenale.

Huldaerus non fece nulla mentre esplodevano fulmini, divampavano fuochi e lance di pura energia trapassavano l'aria tutt'intorno a lui, poi scoppiò in una risata di trionfo, mentre le pietre circostanti si fondevano, sciogliendosi e scorrendo, cosa che rese la fossa ancora più profonda. Con pazienza, attese che le rocce si sgretolassero, che le fiamme ruggissero a loro piacimento e che gas letali gli infuriassero intorno, finché quel feroce assalto non giunse al termine.

Nella quiete improvvisa che seguì, Huldaerus inarcò un sopracciglio con fare sardonico.

Solo il mago più giovane era ancora chino sulla fossa. Il volto sogghignante del più anziano mago di Silvertree era scomparso perché il suo proprietario si era saggiamente dato alla fuga. Huldaerus guardò verso quel giovane stolto, che aveva appena usato invano i suoi pochi, ultimi incantesimi da combattimento e che adesso era fermo con il fumo che gli esalava dalle mani vuote, intento a guardare la propria morte con la disperazione nello sguardo.

Intento a guardare il Signore dei Pipistrelli.

Huldaerus rivolse al nemico un sorriso gentile; poi, quasi con delicatezza, inviò verso di lui un fuoco letale in un fiotto ruggente, costante e inesorabile. Il suo sorriso non accennò a svanire, né il fuoco a diminuire d'intensità, finché Markoun Yarynd non si fu trasformato in una quantità di piccoli pezzi di carne sfrigolante conficcati nel soffitto sovrastante la fossa.

Huldaerus guardò la pietra strinata creparsi e brillare nel raffreddarsi, ignorando i rumori di battaglia che giungevano dall'alto. Adesso pareva che Ornentar avesse la possibilità di diventare la baronia più potente della valle. Gli sarebbe bastato risalire in fretta dalla fossa, chiamare a sé gli armigeri, e poi...

Poi avrebbe dovuto provvedere all'eliminazione di Phalagh, un mago che era fin troppo capace di comprendere gli eventi e che poteva riuscire a strappare la Pietra al collega, un mago che odiava e temeva. Un mago che, nonostante i pipistrelli e tutto il resto, ogni tanto doveva pur dormire.

Huldaerus materializzò dall'aria un paio di guanti metallici per non ustionarsi le mani sulle pietre roventi e cominciò ad arrampicarsi. A metà dell'ascesa, l'odore intenso del cuoio che bruciava gli ricordò di proteggere nello stesso modo anche i piedi. Per i Tre, non c'era fine agli incantesimi che riusciva a eseguire, disponendo di un simile potere!

Nell'emergere dalla fossa, il Signore dei Pipistrelli si finse spossato, e fu

lieto di vedere Phalagh accorrere in suo aiuto. Ma stava davvero fingendo? Ecco, in effetti era stanco. Huldaerus scrollò la testa mentre il mondo iniziava a girargli intorno a causa di tutto quel forgiare e pilotare incantesimi. La Pietra poteva anche fornirgli il potere per generarli in maniera perfetta e incessante, ma era pur sempre la sua mente quella che doveva elaborare la magia.

Il suo collega ornentariano si stava ora chinando su di lui con aria ansiosa. Huldaerus sollevò lo sguardo, sfoggiò un teso sorriso e scagliò un incantesimo scarnificante dritto contro il volto sorpreso di Phalagh. Si trattava di una magia che devastava in pari misura chi la eseguiva e la sua vittima, impiegata di solito da qualche mago ormai condannato che sperava di trascinare con sé nella morte i suoi nemici.

Phalagh non ebbe neppure il tempo di urlare, e i suoi lucidi resti stavano ancora gocciolando nella fossa quando la Pietra della Vita finì di risanare il suo detentore, permettendo a Huldaerus di risalire infine della biblioteca, dopo le molteplici interruzioni subite dalla sua ascesa.

Non ebbe bisogno di guardare lontano per trovare i suoi guerrieri: elmi ornentariani si girarono prontamente verso di lui in attesa di ordini.

«Uccidete tutti», disse loro Huldaerus, agitando con indifferenza una mano verso gli scaffali circostanti. «Setacciate questo posto e non lasciate in vita nessuno».

Obbedienti, essi gli volsero le spalle e si allontanarono per eseguire i suoi ordini, e il Signore dei Pipistrelli li seguì con lo sguardo, un accenno di sorriso sulle labbra. Se fosse stato *lui* a dominare tutta la valle, che genere di terra avrebbe voluto che fosse il suo regno?

La strage richiese molto tempo, e costò la vita ad altri due Ornentariani. L'ultimo trascinò con sé nella morte un gigante in armatura proveniente da Brostos, i furenti grugniti della lotta che si trasformavano in gorgoglianti singhiozzi di agonia mentre essi si trapassavano ripetutamente a vicenda con la spada. Quando i guerrieri di Ornentar conversero sulle colonne di luce, accanto a cui era fermo Huldaerus, soltanto tre di essi erano ancora in vita.

«Il posto è ripulito?» chiese Huldaerus.

Una testa coperta dall'elmo si mosse in un riluttante gesto di diniego, e un guanto sfregiato si sollevò per indicare verso il fondo del corridoio.

«La maga è ancora viva, e ha raggiunto i suoi compagni», fu la risposta.

«Allora uccideteli per me», replicò Huldaerus, in tono mite. «Oppure

avete ritenuto opportuno modificare i miei ordini?».

«No, signore», si affrettarono a garantire i guerrieri, e si allontanarono a grandi passi per seminare morte. Avevano percorso forse la metà della lunghezza del corridoio quando una lama sporse da una delle file di scaffali per trafiggerli, e quando essi si lanciarono alla carica in quella direzione, uno scaffale venne rovesciato loro addosso, schiacciando uno dei tre.

L'urlo acuto e prolungato del guerriero fece apparire un'espressione accigliata sul volto del Signore dei Pipistrelli, che si chinò a staccare un pezzo di legno dal più vicino scaffale abbattuto, lo accostò alla Pietra e chiuse gli occhi, mormorando qualcosa.

Quando risollevò le palpebre, tutto il legno presente in quella parte della biblioteca si stava dissolvendo, lasciando i due guerrieri ad affrontare quattro avventurieri su un pavimento di nuda pietra.

Quattro avventurieri molto malconci. Uno di essi era un enorme armaragor dallo sguardo e dal portamento calmo, spalle e braccia ampie e possenti quanto la porta di un castello, ma gli altri erano avversari insignificanti: un vecchio, un uomo esile e minuto quasi quanto un ragazzo, e una donna stordita e zoppicante. Quando gli Ornentariani avanzarono verso di loro, Huldaerus si concesse un cupo sorriso, pregustando la strage imminente.

Invece fu uno dei suoi guerrieri a crollare al suolo supino, dopo che l'agile procacciatore lo ebbe fatto inciampare rotolandogli contro le gambe, e intanto l'altro indietreggiò intimorito di fronte alla letale spada che l'armaragor maneggiava con indubbia perizia.

Ringhiando, il Signore dei Pipistrelli sollevò la Pietra ed eseguì un incantesimo che fece apparire molte piccole asce vorticanti e le scagliò attraverso l'aria. Essendo in armatura completa, i guerrieri di Ornentar avrebbero riportato ben pochi danni, ma non così i loro avversari.

Huldaerus aveva appena preso fiato per scoppiare in una cupa risata quando le lame da lui evocate, che ancora si stavano materializzando, emanarono un bagliore, caddero e svanirono: il suo incantesimo era stato infranto.

Al di là delle spade scintillanti dei combattenti, la giovane donna lo stava fissando con occhi roventi, senza più traccia del precedente stordimento. Poi le sue labbra si contorsero in un sorriso che prometteva la morte.

Huldaerus reagì con un sogghigno e sollevò la Pietra, facendo scorrere intorno a essa lingue di fuoco azzurro per far capire alla donna cosa si trovava di fronte. Un momento più tardi, le piastrelle sotto i suoi piedi sussultarono bruscamente verso l'alto, come se fossero state colpite da un grosso

pugno di roccia, e lui si trovò ad atterrare con violenza sul posteriore, mentre il sorriso sul volto della maga si faceva ancora più accentuato.

Ringhiando, Huldaerus sollevò la Pietra sopra la testa senza neppure perdere tempo a rialzarsi, invocando da essa scariche di energia che sferzassero e domassero quella donna arrogante.

Le figure in armatura barcollarono sotto l'improvviso crepitio di energia biancoazzurra, ma il mago non ebbe neppure il tempo di imprecare contro la propria stupidità che già i lampi si dissolsero, i gemiti dei guerrieri divennero sussulti e grugniti, e il clangore di spade tornò a echeggiare.

«Per le corna della Signora!» sibilò Huldaerus. «Muori, maga! *Muori!*».

Attingendo alle profondità della Pietra, fece quindi ricorso al più potente incantesimo di morte che conosceva. Presto avrebbe avuto un'emicrania tale che nemmeno un bardo sarebbe riuscito a descriverla, e sarebbe stato così sfinito da non poter più tenere gli occhi aperti, ma se avesse ucciso quella donna e fosse riuscito a lasciare Indraevyn in possesso del Dwaer, ne sarebbe valsa la pena.

La nube di energia letale si staccò da lui come uno spettro nero e vendicativo, oscillando nell'aria nell'avanzare, e il Signore dei Pipistrelli vide la sua avversaria impallidire nel rendersi conto di cosa aveva di fronte.

Huldaerus sorrise. Era solo giusto che quella donna capisse quale sorte l'attendeva prima che essa la uccidesse. Il mago di Silvertree, Phalagh e adesso questa maga... si sarebbe divertito a distruggere tutti i maghi della valle nell'arco di quella stagione, fino a quando da Sirlptar al mare e alle gorgoglianti sorgenti del fiume, nelle lande desolate, non fosse rimasto più nessuno tranne il Signore dei Pipistrelli in grado di eseguire un incantesimo.

Guardando la morte venirle incontro, Embra rifletté intensamente. Non aveva a disposizione un controincantesimo efficace, perché il solo modo per estinguere un sudario di morte era di offrirgli una vittima, chi aveva eseguito l'incantesimo o il suo bersaglio. Quindi, tutto quello che doveva fare era uccidere un mago esperto che, per di più, aveva a sua disposizione il potere infinito di una Pietra del Mondo.

Una cosa da niente, per la leggendaria Dama dei Gioielli, pensò, con un amaro sorriso sarcastico, poi indietreggiò rispetto ai guerrieri impegnati a combattere per guadagnare qualche altro istante in cui cercare una via d'uscita da quella situazione. Con pazienza, il fluttuante sudario di morte la seguì, incombendo vasto e oscuro, pronto ad accoglierla.

Indietreggiando, Embra incespicò contro un blocco di pietra crollato dal soffitto, e per poco non cadde. Un momento... *ecco la soluzione!*

Chinandosi, avvolse le braccia intorno al blocco di pietra, stringendo fra due dita uno degli ultimi oggettini incantati, e mentre si sforzava di sollevare la pietra dal pavimento di qualche centimetro, recitò con voce affannosa un incantesimo di translocazione.

Di colpo, si trovò a reggere il blocco nell'aria, con Huldaerus proprio sotto i suoi stivali. Senza esitare, abbandonò la presa sul masso e descrisse un arco verso l'alto, cercando di risalire nell'aria.

Il Signore dei Pipistrelli ebbe giusto il tempo di sollevare lo sguardo quando il blocco di pietra gli precipitò addosso, ma non riuscì a emettere neppure un sussulto, prima che esso lo schiacciasse contro il pavimento, sbattendogli la testa contro le piastrelle con troppa violenza perché carne e ossa potessero tollerarla. Le sue mani, però, si stavano muovendo...

Embra calò su di esse sferrando un calcio. Un braccio proteso in fuori si spezzò crepitando come legna da ardere quando atterrò su di esso, rimbalzando e sussultando di dolore. L'altra mano si aprì in uno spasimo d'agonia, e dal suo palmo rotolò fuori la Pietra del Mondo, ridestata e vagamente luminescente. In alto, il muro oscuro del sudario di morte si dissolse.

La Dama dei Gioielli rotolò su se stessa, gemendo a causa del brusco atterraggio, e si affrettò a raccogliere il rotondo, pesante Dwaer.

Interrompendo lo scontro con Hawk e Craer, da cui stavano per uscire sconfitti, i due guerrieri di Ornentar si lanciarono contro di lei con la spada sollevata, gli occhi che brillavano dietro i sinistri elmi, promettendo una rapida morte.

Embra continuò a rotolare, si rimise in piedi e corse sul pavimento cosparso di detriti, diretta verso una delle scale. L'aria le sibilò accanto alla spalla a causa di un fendente che la mancò di poco, poi Craer urlò, come sempre faceva quando scagliava qualcosa di pesante, dietro di lei echeggiarono un'imprecazione e un pesante tonfo, e subito dopo il suo piede raggiunse il primo gradino.

Stringendosi la Pietra al petto con una mano e reggendosi con l'altra alla ringhiera della scala, Embra saettò su per i gradini come un vento di tempesta, sentendo di nuovo alle proprie spalle un rumore di stivali lanciati all'inseguimento soltanto quando raggiunse l'ultima curva della scala a chiocciola, sbucando sulla balconata ricurva con il respiro affannoso e trovandosi a fissare una serie di porte, tutte chiuse.

Là! Più in fondo ce n'era una aperta, e lei puntò in quella direzione, per-

ché doveva guadagnare tempo per poter mettere ordine nei propri pensieri e attingere al potere della Pietra prima che una spada la squarciasse e ponesse fine a tutti i loro sforzi.

La stanza al di là della porta era fiocamente illuminata da tre alte finestre e conteneva un groviglio di sedie ormai marce disposte intorno a un grande tavolo che da tempo si era accasciato su se stesso. Girandosi di scatto, Embra chiuse la porta con uno spintone, e scoprì che il chiavistello si era arrugginito fino a disintegrarsi, per cui non c'era modo di bloccare il battente.

Sibilando un'imprecazione, raggiunse in tutta fretta una finestra, pensando che se non altro si sarebbe potuta lanciare fuori prima che quel guerriero la raggiungesse.

Intorno a lei, la biblioteca tremò come se fosse stata colpita da un pugno gigantesco, e il soffitto crollò con un rombo di tuono. Lanciando un grido allarmato, Embra si proiettò disperatamente fuori dalla finestra quando cominciarono a piovere blocchi di pietra misti ad alte nubi di polvere.

La Pietra le permise di volare, e perfino di librarsi. Scendendo in picchiata invece di precipitare in una brutta caduta su alcuni mucchi di macerie, Embra descrisse un arco ascensionale che la portò quasi naso a naso con Klamantle Beirldoun, che se ne stava appollaiato in cima a un altro edificio, le mani tremanti allargate nei postumi dello sforzo fatto per cercare di abbattere la cupola della biblioteca. Quando vide che lei aveva in mano la Pietra, il mago si tinse in volto di un pallore mortale.

«Sì», ringhiò Embra, nell'oltrepassarlo. «È giusto che tu abbia paura, strumento di mio padre! È giusto che tu ne abbia!».

E descrisse una brusca virata, cercando un punto di appoggio da cui uccidere il mago.

Il fragore fu assordante, e il pavimento stesso tremò sotto i loro piedi quando blocchi di pietra presero a precipitare tutt'intorno alla cupola, disintegrando tratti della ringhiera della balconata. La polvere si levò come fumo da un incendio alimentato dal vento, e in quella penombra tremante nessuno vide tre pipistrelli neri levarsi in volo dal corpo del Signore dei Pipistrelli, né le pietre che nel precipitare schiacciarono uno di essi contro il pavimento. La mano ancora intatta del mago ebbe un sussulto, come se stesse cercando di afferrare qualcosa che non c'era, poi giacque immobile, e la polvere cominciò a posarsi su di essa mentre il reboante clamore provocato dal crollo si spegneva lentamente. Lontano, nell'ombra, due pipi-

strelli si allontanarono sbattendo furiosamente le ali, cercando riparo nella foresta, fuori da quel luogo infranto e condannato.

«Hawkril?» chiamò una voce rauca, poi diede un colpo di tosse e aggiunse: «Craer?».

Qualcosa si mosse in un altro punto in penombra, un'agile ombra che conficcò una daga in una gola ornentariana e poi scivolò giù per una scala a spirale.

«Hawkril?» chiamò ancora la voce, in tono allarmato. «Dove *sei*?».

Il guerriero di Ornentar che aveva cominciato ad avanzare lentamente verso la voce con la spada sollevata barcollò improvvisamente, si contorse all'indietro sotto la stretta crudele di un braccio soffocante, poi s'irrigidì quando una daga gli s'insinuò in una fessura per gli occhi dell'elmo. L'ombra rimbalzò lontano prima ancora che il guerriero si accasciasse sulle pietre cadute, e Hawkril l'oltrepassò un momento più tardi con passo barcollante, sbirciando di qua e di là alla ricerca di Sarasper o di un nemico, mentre l'ombra svaniva in mezzo ai vortici di polvere.

Di lì a poco essa riapparve per scalare uno scaffale, delineandosi fugacemente sullo sfondo del costante, immutato bagliore delle colonne di luce, e la sola persona che si accorse della sua presenza la vide sgusciare sugli alti scaffali di legno come un felino in caccia, avvicinandosi sempre di più all'ignaro Hawkril Anharu.

Poi l'ombra spiccò un balzo accompagnato dal brillare di una lama, le dita protese verso una gola indifesa, l'acciaio pronto a lacerarla, sotto un volto non protetto dall'elmo.

Una seconda ombra emerse fulminea dalla polvere, con gli stivali allargati in modo da colpire il braccio armato e da mandare un tallone a urtare con forza contro una tempia. Le due ombre si scontrarono, si contorsero e caddero al suolo, rimbalzando e rotolando lontane una dall'altra.

L'armaragor si girò di scatto.

«Craer?» chiamò, avanzando di corsa, e subito riconobbe la sagoma agile e snella.

I corpi bassi e snelli che emersero dalla polvere risultarono però essere due, e due furono i coltelli che scintillarono nell'ombra. Rallentando il passo, Hawkril aguzzò lo sguardo al di sopra della spada sollevata, cercando di riconoscere l'amico.

Una palla d'acciaio volò verso una tempia di Craer, che si abbassò per schivarla e percepì, più che vederlo, il laccio sottile assicurato alla sfera, che gli assestò uno strattone al braccio quando la palla descrisse una curva.

Il procacciatore che aveva scagliato la sfera tirò con forza, cercando di trascinare Craer contro la propria daga puntata.

Craer però piantò saldamente a terra un piede e si lanciò nella direzione in cui stava venendo tirato, sollevando la propria daga con entrambe le mani per parare la lama avversaria, e mentre passava rapido accanto al nemico sferrò un calcio deciso in direzione del ventre che non poteva vedere. Il suo stivale incontrò qualcosa che già si stava spostando, e una vaga risata gli arrivò all'orecchio, accompagnata dalla corda incerata che gli si avvolse intorno alla gola, stringendosi progressivamente.

Gettandosi supino, il procacciatore prese a scalciare selvaggiamente con entrambi i piedi nella speranza di catapultarsi lontano dalla portata dell'avversario prima che le sue spalle incontrassero il pavimento, poi una sagoma massiccia emerse dall'oscurità, sopra di lui, e una spada da guerra si protese in un affondo diretto contro il suo avversario.

«Chi sei, ometto danzante?» ringhiò Hawkril.

La risposta che giunse dall'ombra fu formulata in tono sommesso e divertito.

«Mi chiamo Luthtuth, e oggi sono la vostra morte».

Non lontano, qualcuno sbuffò.

«Quante volte ho già sentito affermazioni del genere?» si lamentò poi la voce inconfondibile di Sarasper. «Che arroganza volgare! Non dice neppure "Dovete morire perché il mio signore lo vuole", oppure "Sappi che il prezzo della tua morte sono sei corone d'oro, e che a pagarle è stato...". No, questi giovani non hanno stile, non hanno rispetto per le regole e non sanno fare le cose nel modo giusto!».

«Non mi piacciono i chiacchieroni», ribatté Luthtuth, con voce vellutata. «Sii allora il primo a cadere!».

Sarasper sbuffò ancora, e quando l'ombra gli si scagliò contro scomparve; al suo posto, uno zannelunghe si allontanò in mezzo alle nubi di polvere.

«Embra?» lo sentirono gridare in lontananza. «Embra, abbiamo bisogno di te!».

La voce era inconfondibile, il suo grido non poteva essere ignorato. Sospirando, Lady Silvertree volse con riluttanza le spalle al piacevole compito di castigare e uccidere Klamantle per scendere in picchiata attraverso una finestra della biblioteca. Le bastarono due pensieri per bandire la polvere e rendere l'aria luminosa al suo passaggio. Operare la magia era stan-

cante, nonostante il potere della Pietra, ma adesso nulla la stava più prosciugando, e i Tre le erano testimoni di quanto le facesse piacere poter modellare incantesimi senza avere paura.

All'interno c'erano macerie ovunque, e in mezzo a esse c'erano i suoi compagni e uno sconosciuto, un uomo snello che, a giudicare dai modi e dal vestiario, doveva essere un altro procacciatore. Con un coltello in pugno, questi era diretto verso Sarasper, che si trovava a metà di una delle scale.

«Devo ucciderlo?» chiese, rallentando il proprio volo.

«E privarmi del piacere di farlo io stesso?» gridò di rimando Craer. «Oh, d'accordo, fa' pure!».

Scuotendo il capo di fronte al finto avvilimento dell'amico, Embra scagliò dei fulmini contro lo sconosciuto, ma questi oltrepassò con un volteggio alcuni scaffali crollati e scomparve in un'apertura scura che si affacciava su spazi ignoti.

«Sono riluttante a scendere laggiù», disse Embra ai compagni, librandosi su di loro con aria accigliata. «Perché non vi radunate sulla balconata? Se dovesse tornare, da lassù potremo vederlo avvicinarsi».

«Cosa?» gracchiò Craer, massaggiandosi la gola. «Hai questa preziosa Pietra a cui tutti stanno dando la caccia, quindi andiamo via di qui alla svelta, prima che *il resto* dei maghi e dei fuorilegge di Darsar arrivi qui!».

«Presto ce ne andremo», lo tranquillizzò Embra, «ma prima c'è una cosa che devo fare!».

Poi si volse e volò verso le colonne luminose.

Dietro di lei, Craer e Hawkril gemettero all'unisono.

Ingryl Ambelter sollevò lo sguardo dalla scena che si stava sviluppando nelle profondità di una sfera di vetro e lo appuntò sul barone, inarcando le sopracciglia in una silenziosa domanda.

«Tradimento e giovani maghi vanno d'amore e d'accordo», sorrise Faerod Silvertree, «e quando ho a che fare con giovani esperti di magia non mi aspetto niente di meno. Di conseguenza, non provo alcun senso di perdita o di lealtà se devo sacrificare la vita di un mago del genere. Klamantle ha finito di esserci utile. Serviti tranquillamente di lui».

Annuendo, il Maestro d'Incantesimi si girò con un cupo sorriso e mormorò, rivolto alla sfera: «Stai già fuggendo, Klamantle? Ah, sii coraggioso!».

Poi mosse appena le dita, e vide Klamantle irrigidirsi quando la magia

fece presa su di lui. Il mago in volo si immobilizzò a mezz'aria, e soltanto il tremito contorto del suo volto tradì la frenetica lotta che stava sostenendo contro la compulsione magica; infine, si girò, sotto il saldo controllo del Maestro d'Incantesimi, e volò di nuovo verso la cupola.

Mentre saettava incontro alla propria morte, negli occhi di Klamantle c'era solo puro terrore.

La Dama dei Gioielli si librò davanti ai libri aperti, leggendo ad alta voce.

«Allora infuriò l'ira del Grifone Dorato...» borbottò, muovendosi nell'aria con fare inquieto, le sopracciglia aggrottate con fare pensieroso.

Poi la sua espressione cambiò quando fu assalita da un nuovo pensiero, e deliberatamente inserì in una delle colonne di luce la Pietra che aveva in mano.

Non accadde nulla. Dopo un momento, Embra infilò la Pietra nella colonna successiva, di nuovo senza effetto alcuno. Scrollando le spalle, riprese a leggere, e subito sussultò, impallidendo in volto: ciò che aveva fatto con la Pietra aveva modificato lo scritto presente su una pagina.

Se pure avete soltanto due Dwaerindim, il Re Dormiente può così essere ridestato: accostate una all'altra le due pietre e dite ad alta voce...

Embra rilesse più e più volte quelle poche righe, cercando di imprimersele nella memoria in maniera tale da non dimenticarle mai più; aveva quasi finito quando lo scritto si fece incerto sotto i suoi occhi, e si ritrovò a leggere le parole iniziali, quegli ermetici riferimenti a dove si trovavano i Dwaer. Non aveva difficoltà alcuna a dare un senso a quegli indizi, ma il problema era che essi sembravano... ecco, sembravano *sbagliati.*

«Queste parole indicano Casa Silvertree», disse infine, ad alta voce, scuotendo il capo, «ma devo essere in errore, oppure si tratta di un trucco, dato che la Pietra era proprio *qui*, in quella fossa».

Quasi che le sue parole fossero state un segnale, un lampo abbagliante e un rombo assordante si abbatterono sui Quattro, riversandosi sulla cupola sulla scia di ondate di luce solare, quando una parte della cupola stessa venne fatta esplodere dall'alto. Enormi schegge di pietra precipitarono verso il basso, trascinando al suolo la maga ma passando attraverso i libri, che rimasero sospesi nelle loro colonne, intatti, intangibili e ignari di tutto.

Lanciando un urlo allarmato, i tre uomini scattarono in avanti all'unisono, alla ricerca di Embra, e quasi non notarono qualcosa di piccolo e di simile a un ragno, che atterrò alle spalle dei loro stivali in corsa. Coperto di

sangue sotto gli strati di polvere, quel qualcosa si contrasse appena come un ragno stanco, ma in effetti si trattava della mano di un uomo, e fino a pochissimo tempo prima era appartenuta al mago Klamantle Beirldoun.

Faerod Silvertree non era certo un uomo ottuso, ma di rado lasciava che dalla sua voce e dal suo volto trapelasse qualcosa di più di una certa malizia. Era rimasto in silenzio, fingendo di non notare nulla ma attendendo e osservando mentre i suoi Tre Oscuri maghi portavano avanti i loro rispettivi piani di tradimento, chiedendosi quale fosse il modo migliore per approfittare delle loro trame.

Adesso uno strumento era andato in pezzi, quindi era giunto il momento di temprarne un altro.

«Lo hai trasformato in un incantesimo esplosivo vivente», osservò. «Non ti pare che sia stato in un certo senso uno spreco?».

Ingryl Ambelter scosse con decisione il capo.

«Mio signore, puoi credermi se ti dico che Silvertree non poteva più permettersi di lasciare spazio alle sue ambizioni», ribatté. «Markoun era soltanto animato da cieca e inetta avidità, mentre Klamantle era un pericolo abile e attivo. Aveva gettato su tua figlia una maledizione che ha causato tutta questa faccenda, inducendola a fuggire dal castello in un atto di aperta disobbedienza nei tuoi confronti, e a causare tutti i problemi che si sono verificati da allora. Dietro a tutto questo c'era Klamantle».

«E il mio Maestro d'Incantesimi non ha saputo coglierlo in flagrante?» obiettò il barone, socchiudendo gli occhi.

«Signore», ringhiò il suo ultimo, più potente mago, «più tardi sarò lieto di discutere con te della cosa, ma attualmente devo operare una magia sul guaritore».

«La tua "Voce del Dio"?».

«Esattamente», scattò Ingryl Ambelter, accostando il naso al globo di vetro. Posando su di esso due dita di ciascuna mano, borbottò alcune parole a bassa voce.

Per qualche istante il barone rimase a guardarlo, reprimendo un sorriso, poi spostò l'attenzione sul proprio globo e mentre scrutava nelle sue familiari, luminose profondità, fu assalito da un pensiero: che ne sarebbe stato di lui, se il suo determinato Maestro d'Incantesimi avesse fatto esplodere quel particolare globo di vetro?

Nelle profondità della sfera era visibile un'attività frenetica. Hawkril e Craer stavano rimuovendo con fretta febbrile le macerie dal corpo inerte di

Embra, scagliando di lato le pietre in maniera così selvaggia e casuale da costringere Sarasper a descrivere un ampio giro intorno a loro, per avvicinarsi alla ragazza dalla direzione opposta.

Sarasper, è il momento.

Vecchia Quercia?

Mi conosci, Sarasper. Ora ascoltami: impadronisciti della Pietra, prendila in mano e portala via, disintegrando con il suo fuoco chiunque cerchi di fermarti. Prendila. Adesso. Te lo ordino.

Sarasper gemette, fissando con occhi dilatati la forma inerte di Embra Silvertree, e il suono da lui emesso indusse Craer a sollevare lo sguardo, socchiudendo gli occhi con aria sospettosa. Il guaritore agitò le mani, come per allontanare da sé quello sguardo.

«No», gemette, «non i miei amici. Non posso tradirli, ferirli...».

Un'ondata di coercizione praticamente irresistibile si riversò su di lui.

Non mi tradire. Prendi la Pietra. Prendi la PIETRA! Prendila ADESSO!

Tremando, il vecchio guaritore prese ad avanzare con passo barcollante.

«Craer! Hawkril!» ringhiò. «Fermatemi! Impeditemi di fare ciò che devo!».

«E adesso cosa sta farfugliando?» borbottò Hawkril, passando con cautela la punta delle dita sulla testa e sulla schiena di Embra, alla ricerca di ossa rotte o dell'appiccicosa umidità del sangue; per grazia dei Tre, non trovò nulla del genere, almeno per il momento.

«Ritengo sia sottoposto a un incantesimo», rispose Craer, cercando a tentoni fra le macerie una pietra che si adattasse alla sua mano senza distogliere gli occhi da Sarasper, che stava singhiozzando e protestando con frasi incoerenti, poi aggiunse: «Non credo che un uomo possa scagliare un incantesimo mentre sta lottando per resistere alla magia inviatagli contro da un altro, ma cosa accadrà se smetterà di lottare?».

Mentre il procacciatore e l'armaragor si scambiavano una cupa occhiata, un'ombra venne avanti furtiva con rapidi passi silenziosi, arrestandosi sulla balconata, non molto al di sopra dei quattro avventurieri.

«Luthtuth torna strisciando», sussurrò fra sé la figura, poi sorrise e aggiunse: «Luthtuth torna sempre strisciando».

Il barone spinse il candelabro lungo la lucida superficie del tavolo, in modo che fosse a portata di mano, e Ingryl infilò la destra fra le fiamme, sibilando nell'assorbire il calore e la sofferenza derivante dalle ustioni, che trasmise al lontano Sarasper.

«Adesso sei *mio*, guaritore», disse, con voce profonda e cupa quanto una tomba scavata di fresco.

Nelle rovine polverose e cosparse di macerie della biblioteca di Ehrluth, in una città dimenticata a mezza Aglirta di distanza dalla stanza in cui il Maestro d'Incantesimi sedeva raggomitolato per il dolore sempre più intenso, la voce distorta di Sarasper Codelmer tacque, un fuoco improvviso gli si accese nello sguardo e lui avanzò con passo deciso verso Embra.

Craer e Hawkril balzarono in piedi contemporaneamente, scagliandosi contro il vecchio.

«Adesso!» annaspò Ingryl Ambelter. «Per i Tre e per l'amore che la Signora nutre per le trame oscure, *adesso*!».

Le fiamme che gli ardevano sotto le dita divamparono fino a strinare il soffitto, inducendo il barone a ritrarsi con un sussulto, riparandosi gli occhi con una mano, poi si spensero di colpo. Il Maestro d'Incantesimi barcollò e si accasciò sulla sua sedia, tremando in maniera incontrollabile, il volto segnato dallo sfinimento.

A chilometri di distanza, attraverso il collegamento creato dall'incantesimo, la scarica di energia da lui generata scaturì crepitando dal corpo di Sarasper e riversò un fuoco purpureo sul procacciatore e sull'armaragor.

Entrambi furono scagliati lontano, capitombolando nell'aria. Hawkril si sforzò di gridare di dolore ma riuscì a emettere soltanto alcuni suoni striduli e sibilanti a causa dei polmoni contratti, un istante prima che tutti e due si abbattessero fra le macerie.

Il fuoco purpureo si estese ululando per la stanza, crepitando fra le nuvole di polvere e risalendo le scale a chiocciola per investire la balconata con una linea di sfrigolanti scintille azzurre; lassù, la figura indistinta accoccolata vicino alla ringhiera tremò in maniera incontrollabile, si raggomitolò su se stessa per il dolore e precipitò lentamente in avanti, giù dalla balconata, schiantandosi sui resti dei sottostanti scaffali.

Sarasper si protese verso la Pietra. Era avanzato incespicando sulle macerie, era caduto in ginocchio, ma senza badarci aveva strisciato fino a raggiungere il corpo immoto di Embra, e adesso la sua mano era prossima a chiudersi sul Dwaer.

Luthtuth si alzò dai resti degli scaffali, scrollandosi per reagire al dolore, e attraverso lo spazio vuoto che li separava fissò la Pietra che era venuto a prendere. La distanza era eccessiva per poterla attraversare in tempo.

Le dita del vecchio toccarono la Pietra, e la sua luce ammiccò una volta, in modo quasi beffardo.

Luthtuth si girò, tornando a essere un'ombra, e scomparve con un balzo nell'oscurità, correndo con andatura un po' goffa, ma veloce, e incespicando una volta soltanto: stava fuggendo in attesa di un momento più adatto per colpire di nuovo.

Intanto, il guaritore sollevò la Pietra, e la mano inerte di Embra si alzò con essa, trascinandola fuori dalla sua stretta. Di nuovo, Sarasper si protese per afferrarla, chiudendo le dita intorno alla sua superficie liscia e pesante.

Qualcosa si abbatté sul vecchio, spingendolo di lato privo di sensi con un solo colpo deciso e ben diretto, poi un'altra mano si chiuse intorno alla Pietra della Vita.

Essa apparteneva a un uomo barbuto che indossava abiti da viaggio di cuoio e aveva un volto dai tratti gradevoli. Il Dwaer prese a risplendere di un bagliore caldo e soffuso quando lui lo accostò a Embra, che si mosse sotto il suo tocco, mentre i lividi e i solchi causati dalla sofferenza le scomparivano dal volto. L'uomo accostò poi la Pietra a Sarasper, ed essa fece scomparire bruscamente la luce abbagliante dai suo occhi aperti e fissi.

L'uomo depose infine la Pietra nella mano di Embra, richiudendole le dita intorno a essa, e si allontanò di soppiatto, ma non verso la zona d'ombra in cui era fuggito l'infido procacciatore.

Per qualche tempo nella biblioteca regnò il silenzio, poi una figura snella si sollevò di colpo a sedere, con una pioggia di polvere e di sassolini che le cadeva dal corpo, sbatté le palpebre e si guardò intorno.

I sei libri fluttuavano ancora al di sopra di Embra Silvertree, e i suoi tre compagni giacevano al suolo intorno a lei. Mentre li fissava, un altro, minuscolo pezzo della cupola devastata si staccò dall'alto, sopra di lei, e precipitò fino al pavimento con un impatto che destò improvvisi echi di un fragore devastante.

Da qualche parte, nelle rovine circostanti, un lupo ululò, e da più lontano altri lupi risposero. Rabbrividendo, Lady Embra Silvertree si alzò in piedi, constatando che la sua stanchezza e le ferite erano scomparse, e che avvertiva invece per tutto il corpo un crescente, persistente formicolio. Abbassando lo sguardo, si accorse che la Pietra che aveva in mano aveva cominciato a risplendere.

16.
Chi d'incantesimo vive...

Urla devastanti lacerarono l'aria in una camera ben protetta del Castello Silvertree. Ingryl Ambelter s'inarcò sulla sedia quando scariche di energia gli scaturirono dagli occhi e dalla bocca, facendolo stridere per l'agonia. La sedia prese fuoco sotto di lui, tremò e si ridusse in cenere prima ancora di toccare il pavimento, ma il mago non si accorse neppure dell'impatto con il suolo, non vide il barone che veniva scagliato, privo di sensi, contro una massiccia credenza d'ebano, o le sfere di vetro che si fondevano fino a tramutarsi in gocce che descrissero un arco attraverso la stanza e andarono a infrangersi contro la parete opposta, così come non notò che il suo incantesimo di protezione stava mietendo la vita delle uniche due guardie abbastanza audaci da fare irruzione nella stanza con la spada sguainata.

Quando si estinsero, le scariche non si lasciarono alle spalle altro suono se non uno sfrigolio.

In qualche modo, il Maestro d'Incantesimi riuscì ad alzarsi in piedi e ad attraversare la stanza con passo barcollante, dirigendosi non verso una delle porte, tutte sorvegliate, ma verso la statua verde scuro di una maga dallo sguardo perennemente fisso, posta nell'angolo in cui una parete interna incontrava un massiccio muro esterno.

Ingryl borbottò una parola, e la statua sprofondò prontamente nel pavimento con tutto il piedistallo; Ingryl s'infilò nell'apertura così rivelata, e avanzò a tentoni, annaspando, nell'oscuro e angusto passaggio a cui essa dava accesso.

Pallido e sudato, il Maestro d'Incantesimi procedette barcollando lungo il corridoio di fredda pietra umida, fino al ripostiglio bloccato da un incantesimo che si era augurato di non dover visitare ancora per molti anni a venire. Non avrebbe dubitato mai più del potere dei Dwaerindim, né avrebbe più osato contrapporsi a essi. La sua presa su Sarasper era stata infranta in un istante, spezzata con un colpo di ritorno tale che lui si sentiva ancora bruciare dentro, e se non avesse raggiunto al più presto ciò che si trovava all'interno del ripostiglio...

La *Casa della Spada Alta* era la locanda più sfarzosa della Città Scintillante. Essa si ergeva come un castello, le pareti di pietra nera spesse quanto un carro e coronate da bastioni, e la gente pagava cifre considerevoli per poter usare le sue stanze superiori, difendibili e fortificate. Più di un complotto aveva visto la luce al loro interno, più di un colpo di mano vi era stato progettato, e molti incontri che si erano tenuti nella «Casa Superiore» erano finiti con del sangue sul pavimento e uno o due cadaveri scaricati

con discrezione nel condotto dei rifiuti.

La Camera del Falco era più piccola di alcune delle stanze superiori, e tendeva ad avere fredde correnti d'aria; nonostante i pesanti arazzi scuri che ne rivestivano le pareti, era meno utilizzata di altre camere della *Casa*, e per tradizione la sua porta rimaneva sempre aperta; del resto, lo spesso battente di legno che avrebbe dovuto bloccare l'ingresso alla stanza era scomparso da anni.

Secondo i bardi, quel battente fluttuava nel vento, da qualche parte, con il corpo di un re morto inchiodato su di esso da molte spade, e nessuno osava sostituirlo per timore del caos magico che si sarebbe scatenato quando fosse stato infranto l'incantesimo che aveva fatto sparire il battente originale.

Del resto, i bardi asserivano una quantità di cose.

Attualmente, la stanza era affollata di uomini nervosi in lunghe vesti e da cupi armigeri dall'aria sospettosa, la cui mano non si allontanava mai di molto dall'impugnatura della spada. Un bardo non avrebbe avuto difficoltà nell'identificare gli uomini dalle lunghe vesti come maghi di minor potere provenienti da tutta Aglirta, e i guerrieri dall'aspetto cupo come scorte baronali. Molti sguardi saettavano spesso verso il battente mancante, come se i presenti si aspettassero di veder apparire di colpo qualche avversario ammantato di fuoco e dotato di potenti incantesimi, in grado di minacciarli tutti.

«... e sono andati in questa città in rovina, nella foresta?» chiese un mago, in tono secco.

«Sono partiti il mese scorso», replicò un altro mago, scrollando le spalle. «Temo si profilino tempi gravi per tutti».

«Temi, temi... Andraevus, tu temi sempre qualcosa», ringhiò uno dei guerrieri. «Vorresti essere un po' più specifico?».

«Lo sarò», ribatté freddamente Andraevus. «Ascoltate: tempi preoccupanti si profilano per Aglirta. Maghi potenti sono scomparsi, e si sentono voci oscure di maghi uccisi, di draghi che starebbero venendo allevati in terre selvagge per nutrirsi di quanti oseranno avventurarsi laggiù, del risorgere dell'antico Serpente nell'Ombra... e del tentativo da parte del Barone Silvertree di diventare sovrano di tutta Aglirta mediante malvagie magie, impadronendosi dei favolosi Dwaerindim per distruggere gli eserciti inviati contro di lui».

Nell'assoluto silenzio che seguì quelle cupe parole, Andraevus appuntò lo sguardo sul guerriero che lo aveva apostrofato.

«Sono cose abbastanza specifiche da giustificare il timore, Andrar?» chiese.

«Allevare draghi? Mi piacerebbe vedere una strega tentare una cosa del genere! Un solo colpo della loro coda la ridurrebbe in poltiglia in mezzo secondo!» esclamò una voce, e d'un tratto intorno al tavolo tutti presero a fare commenti sarcastici, che però si spensero a poco a poco nel silenzio mentre i presenti si guardavano a vicenda, l'odore della paura che tornava ad aleggiare intenso nella stanza affollata.

«Molti di noi qui presenti sono abili a parlare e parlare, e poi ancora parlare», affermò con gravità il guerriero Andrar, badando a non guardare verso nessuno dei maghi, «ma adesso siamo radunati qui, cosa che già di per sé mette in pericolo molti di noi, per arrivare a un accordo su *cosa* possiamo fare». Poi si guardò intorno, inarcando le sopracciglia cespugliose, e aggiunse: «Nessun suggerimento, maghi della valle? Bene, allora qui, oggi, noi faremo *davvero* la storia».

In mezzo a un chiassoso coro di grida e di sogghigni, Andrar indietreggiò fino ad appoggiarsi alla parete, raccogliendo più di un sogghigno da parte di altri guerrieri sparsi in piedi qua e là per la stanza. Pareva proprio che sarebbe stata una riunione lunga e rumorosa.

«Ben detto, Andrar», approvò ironicamente Ingryl Ambelter, appoggiandosi comodamente all'indietro sulla sua sedia, con la sfera per evocare immagini che gli brillava davanti. Ci era voluta non poca magia, ma si era ripreso completamente, e adesso un bastone irto di spine aleggiava pronto nell'aria, nero e minaccioso, al di sopra del tavolo alla sua destra, dove una guardia giaceva incappucciata, legata e impotente, il petto nudo che si alzava e si abbassava rapidamente per la paura.

Il Maestro d'Incantesimi di Silvertree aveva una padronanza della magia sufficiente a permettergli di infrangere le schermature e di irrompere quasi in tutte le camere protette da incantesimi di Aglirta, ma finalmente pareva che gli dei gli stessero sorridendo. Per un caso incredibile, fra tutte le locande della valle, quei maghi da quattro soldi avevano scelto per la loro riunione proprio la *Casa della Spada Alta*, e soprattutto si stavano incontrando nella Camera del Falco, quella stessa camera priva di porta dove Ingryl Ambelter, all'epoca in cui era ancora un mago principiante ma astuto, aveva installato un portale che lo aiutasse a controllare gli incantesimi di translocazione, in modo da poter visitare Sirlptar ogni volta che lo avesse voluto.

Questo significava che era riuscito a oltrepassare tutte le protezioni senza essere notato, e che adesso si sarebbe potuto protendere in qualsiasi momento per decretare la fine di quegli stolti. Era abbastanza evidente che nessuno di essi aveva in suo possesso un Dwaer, o aveva pronto qualche piano segreto o qualche potente magia. Di conseguenza, la riunione si sarebbe fatta presto noiosa, per cui era giunto il momento di agire.

«Adesso», mormorò in tono gentile, con un sorriso, e agitò le mani nell'ultimo gesto di un incantesimo. Una minuscola lingua di fiamma azzurra prese a correre lungo la daga posata sul tavolo davanti a lui.

Raccolta la daga, Ambelter la conficcò con un gesto improvviso quanto deciso nel cuore dell'uomo sdraiato sul tavolo, e mentre la guardia s'inarcava e si contorceva negli spasimi della morte, estrasse la lama, accostandola al bastone irto di spine.

Le fiamme azzurre vorticarono intorno al bastone con furia improvvisa e crescente, ed esso crepitò, si annerì e si ridusse in polvere.

Nella Camera del Falco, una strana sfera di fuoco che sfrigolava e si contorceva apparve improvvisamente sopra il tavolo, saettando poi intorno a esso in una spirale sempre più ampia. I presenti gridarono e rovesciarono le sedie nella fretta di alzarsi. Afferrando la spada o un bastone o uno scettro. Molti anelli ammiccarono come stelle sparse su numerose dita in tutta la stanza.

Azzurre e fameliche, le fiamme dilagarono lungo il cerchio di maghi seduti al tavolo, incenerendo una testa dopo l'altra. Terrorizzati, i guerrieri si lanciarono verso la porta dopo aver dato un'ultima occhiata ai colli tronchi e ai corpi che si contorcevano che quello strano fuoco si lasciava alle spalle.

Ciò che stava vedendo nella sfera indusse Ingryl a sorridere. I Maestri d'Incantesimi non avrebbero dovuto indulgere troppo nell'autocompiacimento, ma...

Una porta che nessuno tranne lui avrebbe dovuto essere in grado di aprire si spalancò con violenza, e il Maestro d'Incantesimi di Silvertree si volse di scatto, chiudendo la mano intorno alla daga.

«Mettila giù, mago», ingiunse Faerod Silvertree, con un tono spaventosamente gentile, al di sopra della bacchetta per scagliare fulmini che teneva puntata e pronta all'uso, «altrimenti perderai la mano che la impugna».

Con il sorriso raggelato sulle labbra, Ingryl lasciò cadere la daga. Il ba-

rone lanciò un'occhiata alla guardia morta, il cui sangue stava ora cominciando a gocciolare lento e costante giù dal tavolo, ma la sua espressione fredda e calma non subì mutamenti.

«La mia pazienza si sta esaurendo, Ingryl. Mia figlia non è ancora nelle nostre mani, e le tue azioni sono costate alla baronia due dei suoi maghi. Maestro d'Incantesimi, ne andrà della tua vita se non riuscirai a consegnare al più presto nelle mie mani il Dwaer, libero da trappole magiche e da coercizioni applicate su di esso».

Due sguardi freddi s'incrociarono nel silenzio più totale.

«Non dimenticare quelle fiale di sangue», aggiunse il barone, quando quel silenzio si fu protratto troppo a lungo. «Mi basta infrangerne una per farti scoppiare il cuore».

«Riuscirò a portare a termine il mio attuale incarico, signore», garantì Ingryl, annuendo con aria cupa.

Rivolgendogli un sorriso privo di divertimento, Faerod Silvertree agitò verso di lui la bacchetta in quello che poteva essere un saluto e lasciò a grandi passi la stanza, trasudando minaccia, eleganza e potere esultante.

Quando se ne fu andato, Ingryl guardò verso la porta aperta e scrollò le spalle con un sorriso. Da molto tempo, aveva eliminato la presa magica che il barone aveva su di lui scambiando il proprio sangue con quello di un innocente mago che viveva altrove; mentre richiudeva in silenzio la porta, il suo sorriso si accentuò. La cosa prometteva di essere divertente.

Embra Silvertree si appoggiò la Pietra sulle ginocchia, sollevò lo sguardo sulla sovrastante cupola devastata e trasse un profondo, tremante respiro. Cosa sarebbe successo se avesse perduto quella cosa meravigliosa e letale, e si fosse trovata impotente a rimediare agli errori suoi e dei suoi compagni, a curare le loro ferite?

«Risolverai più tardi i problemi del mondo, ragazza», affermò vicino a lei la voce profonda di Hawkril Anharu. «Dobbiamo muoverci. Indraevyn è piena di famelici lupi umani».

Embra annuì con un sorriso. Si fidava dell'armaragor, ma soprattutto... lo amava. Era affezionata a tutti quegli uomini, e li rispettava, sentimenti nati da pochissimo tempo, ma non per questo meno intensi. Insieme, i Quattro erano in grado di tenere testa a qualsiasi cosa tutto Darsar poteva scagliare loro contro. Scuotendo il capo per allontanare pensieri di scontri tanto estesi, sospirò, spinse indietro i capelli e assentì con decisione.

«Sì, andiamo», rispose.

Era più che tempo di lasciare quella biblioteca devastata, con i suoi spettri e i nuovi cadaveri parimenti ammantati nella polvere. I Quattro si avviarono senza ulteriori discussioni o indugi, con Craer che precedeva gli altri con passo aggraziato, scrutandosi intorno di continuo per cercare di avvistare quell'inafferrabile ombra umana prima che li vedesse a sua volta, e con Hawkril alla retroguardia, intento a guardarsi con attenzione alle spalle, la spada da guerra pronta all'azione, per garantire che nessuno li stesse seguendo o si stesse sollevando per scagliare un ultimo, letale incantesimo verso la loro schiena.

Dopo che se ne furono andati, la biblioteca di Ehrluth conobbe un singolo momento di quiete assoluta, prima che un muro di pietra precedentemente uniforme si aprisse e che l'uomo vestito di cuoio emergesse dall'oscurità retrostante. L'uomo mosse il primo passo in mezzo alle macerie e il secondo nell'aria, salendo con andatura sciolta nel vuoto fino ai libri che fluttuavano nelle loro colonne di luce.

Raggiunti quei fasci di chiarore perenne, girò le pagine di tutti i volumi fino a quando ciascuno di essi esibì una scritta differente, riuscendo a toccarli là dove le mani di Embra e degli altri erano passate invano attraverso i fogli.

L'uomo si librò nel vuoto per un momento, intento a leggere, poi annuì come se fosse stato soddisfatto e ridiscese verso il muro con il passaggio, lasciando i libri aperti sospesi nell'aria come altrettanti uccelli bianchi immobilizzati per sempre nell'atto di volare.

All'improvviso si ritrovarono in piedi su un tetto di ardesia e pece, circondati da corde per il bucato vuote e con un gabbiano che li adocchiò con aria sospettosa prima di allontanarsi un poco con andatura dondolante. L'odore del mare era intenso, e una città si stendeva tutt'intorno a loro.

«Dovrei conoscere questo posto», osservò Craer, guardandosi in giro con sospetto e fissando poi Embra. «Dove siamo?».

«A Urngallond, sul tetto del *Leone Guarda il Mare*, una locanda di lusso», replicò la Dama dei Gioielli, e quando Hawkril inarcò un sopracciglio con aria eloquente, aggiunse: «L'incantesimo di translocazione deve essere eseguito verso un posto noto, e una volta ho alloggiato qui, quando mio padre è venuto a trattare affari nelle Sale del Denaro».

«Ti ha permesso di lasciare la baronia?» domandò Sarasper, guardando oltre i tetti, verso l'alta foresta di alberi di nave nel porto e verso i gabbiani che volteggiavano e stridevano nel cielo; il mare aperto si stendeva come

una linea grigia al di là dei promontori ricoperti di antichi edifici ricchi di balconate.

«A quel tempo ero una bambina», spiegò Embra, «e la sola cosa che sapevo fare era guardare ciò che avevo intorno».

«Una bambina di una categoria superiore», borbottò Hawkril, accennando con il pollice in direzione di Craer. «Tutto quello che *lui* sapeva fare era *arraffare* ciò che aveva intorno». La sua voce assunse poi una nota di allarme quando la maga avanzò verso di lui. «Cosa stai facendo?» le chiese.

«Sto risanando tutte le ferite», ribatté Embra, in tono secco, accostandogli la Pietra alla guancia. Subito Hawkril parve farsi inconsistente davanti ai loro occhi, poi apparve di colpo più basso e più grasso, mentre Embra aggiungeva: «Oh, e ti sto dando l'aspetto di un mercante vecchio e grasso».

Sarasper e Craer fissarono il naso bulboso, le mascelle cadenti e la bocca imbronciata degna di un'intera famiglia di individui petulanti, e scoppiarono a ridere.

«Un po' meno ilarità», brontolò l'armaragor. «Adesso tocca a voi».

Il vecchio guaritore fissò Embra negli occhi con aria grave quando lei dissolse il dolore che gli tormentava la schiena e le braccia, trasformandolo in un mercante vestito di seta purpurea e dalle guance troppo imbellettate.

«Usi la magia... il tuo problema è scomparso?» chiese poi.

Lady Silvertree gli scoccò un rapido sorriso.

«Sì», mormorò, poi chiamò Craer con un cenno. «Ometto, è la tua ora», annunciò minacciosamente.

«Mi sembra di ricordare che una dama mi ha già detto queste parole, in passato», commentò Craer con malizia, «ma è successo a Sirlptar, oppure...».

«Sarà stato in qualche posto dove hai dovuto pagare, ci scommetto», grugnì Hawkril, «o dove la dama in questione ha potuto squadrarti bene dalla testa ai piedi».

Poi sgranò gli occhi quando Embra si volse ed ebbe modo di squadrare *lei* dalla testa ai piedi: un uomo sogghignante e baffuto vestito con giustacuore e calzoni consunti lo stava fissando a sua volta da sotto un cappello a tesa larga.

«Rundar il mercante potrà anche andarsene altrove dopo che avremo affittato le camere», spiegò Embra asciutta, con una voce non molto dissimile da quella di un uomo, «e poi potrà mandare la sua socia a trattare con voi tre».

Ci fu un subitaneo coro di risate e di suggerimenti, sedato da un'occhiata

rovente di Embra.

«Ci stiamo solo comportando da mercanti, signora», spiegò Craer, con un sorriso. «Io...».

«Cosa significa questo "signora"? Io sono Rundar, ricordi?» ribatté Embra. «Rundar l'Audace».

I tre mercanti accolsero quell'annuncio con finti colpi di tosse.

«Oh, bene... "l'Audace", eh?» commentò il procacciatore.

«Quando è in viaggio, Rundar divide sempre l'alloggio con i suoi amici», aggiunse Embra, in tono un po' cupo, «quindi non mi ordinate una camera separata o qualcosa di altrettanto sospetto». Interrompendosi, sospirò, poi aggiunse: «Anche se suppongo di essere eccessivamente cauta. Se pure qualche mago ci trovasse qui mediante evocazione d'immagini, degli assassini prezzolati non potrebbero entrare nella locanda senza essere visti».

I tre uomini si scambiarono un'occhiata più seria, poi Craer posò una mano sul braccio di Embra.

«Credi che gli assassini circolino con spade che sporgono da ogni parte sotto l'armatura e che abbiano tutti il volto sfregiato? Signora, sappi che è spaventosamente facile uccidere un uomo: basta il lancio di un coltello, una spinta o perfino un boccale rotto e posizionato nel modo giusto».

«Speravo di poter dimenticare tutto questo per qualche giorno», sospirò Embra. «Voglio testare questa Pietra, e poi darla a Sarasper».

«Ah, forse per ora non sarebbe una buona idea», obiettò con esitazione il guaritore. «La gestisci così bene...».

Craer gli lanciò un'occhiata.

«Un dio ti ha chiesto di intraprendere questa ricerca, e adesso forse non è più una così buona idea?» obiettò. «In genere non si cerca di ingannare gli dei, o forse in questo momento una tomba ti appare particolarmente invitante?».

Sarasper apparve a disagio anche sotto il florido travestimento.

«Non... non mi fido di me stesso, avendo a disposizione tanto potere, ecco tutto», replicò.

«Nessuno di noi ama ciò che la vita ci riserva», osservò Hawkril, posandogli sulla spalla la mano pesante, «ma ho scoperto che non c'è nessuno ad ascoltare quando ci lamentiamo con i Tre. Pare che se non ti piace quello che ti succede, sia soltanto peggio per te!».

«Amici», mormorò il guaritore, con un filo di voce, «è solo che sono molto... molto più stanco di quanto pensassi. Ho passato troppo tempo a

nascondermi e a pazientare».

«Ecco, *questa* è una cosa a cui si rimedia facilmente», dichiarò il procacciatore, battendogli una pacca sul braccio. «Anch'io preferirei lasciare che per il prossimo mese, o giù di lì, sia qualcun altro a salvare tutto Darsar da un destino crudele, e intanto andare dove ogni uomo che passa con un boccale in mano *non* è un possente mago deciso a uccidermi in modo lento e doloroso per impadronirsi di un pezzo di roccia».

«Probabilmente», annuì Sarasper, mentre scendevano la vecchia e scricchiolante scala che portava al tetto, «sarà meglio rimanere nascosti e usare la magia per tenere d'occhio la zona per un bel po' di tempo prima di tentare di impadronirci di un altro Dwaerindim».

«Se è per questo», intervenne Embra, «io sarei più contenta se ce ne stessimo alla larga da Aglirta finché è piena di eserciti in movimento e di maghi che sciamano come api infuriate intorno a un alveare rotto».

E non aggiunse nient'altro finché non si furono installati nelle loro stanze, con una grossa vasca piena di acqua calda e profumata in cui restare a mollo, e vino fresco da bere.

«Allora?» chiese poi con calma, dopo essersi liberata degli stivali, degli abiti e del travestimento magico in un solo colpo e aver preso una fiasca di vino. «Cosa state aspettando tutti quanti?».

Saggiamente, i tre uomini non replicarono, ma nessuno di essi mancò di notare che, per quanto nuda, Embra stava tenendo la Pietra della Vita saldamente stretta sotto un braccio.

«Allora?» domandò il Barone Ithclammert Cardassa, appoggiandosi allo schienale del suo elegante seggio formale ed elargendo ai suoi due consiglieri un sorriso tutt'altro che cordiale. «Sto aspettando. Uno di voi due ha formulato qualche *altra* brillante deduzione riguardo a dove si trovino i Dwaerindim?».

Baerethos e Ubunter si contorsero sotto lo sguardo freddo e acuto del barone. Per tutta Cardassa circolavano notizie di scontri magici nelle terre selvagge, e soprattutto i sacerdoti dei Tre, in tutta la valle, avevano appena proclamato dai loro altari che una Pietra Dwaer era stata ritrovata e attivata.

I tre uomini che si stavano fronteggiando seduti al più grande tavolo di Cardassa sapevano anche un'altra cosa, e cioè che i due migliori guerrieri del barone avevano affrontato notevoli spese per assoldare maghi vicino ai luoghi in cui Baerethos e Ubunter avevano asserito potesse trovarsi una

delle Pietre. Erano seguite ricerche approfondite, senza però che venisse trovata la minima traccia di un Dwaer.

I due consiglieri si scambiarono rapide occhiate, trassero ben poco conforto da ciò che stavano vedendo e distolsero lo sguardo, Baerethos per contemplare il proprio riflesso sulla superficie lucida del tavolo, Ubunter levando lo sguardo verso il più vicino corvo dalle ali di fiamma di Cardassa fra i molti che adornavano l'elegante sala. Nessuno dei due accennò anche solo a guardare in direzione dei cortahar in armatura lucente schierati lungo le pareti.

«Come sono certo saprete entrambi, fidati consiglieri», aggiunse il barone, con voce vellutata ma assolutamente gelida, «di recente ho assunto un nuovo Mago del Casato per Cardassa. È possibile che abbiate anche sospettato che lui stia evocando molte immagini a distanza per mio conto, quasi sempre per osservare i maghi impegnati nelle ricerche, spesso e per tempi prolungati, senza però vedere nulla, ribadisco, nulla, che lasci supporre che uno dei maghi abbia segretamente trovato una Pietra. Inoltre, essi non sono neppure andati altrove per loro conto, non sono neppure tornati nei luoghi di cui voi eravate tanto sicuri».

Facendo una pausa, il Barone Cardassa tamburellò piano con la punta delle dita sul piano del tavolo, poi prese il proprio boccale.

«Tutto questo è costato fino a oggi alle casse di Cardassa esattamente sessantaduemilatrecentododici thelver d'oro», annunciò quindi. «Due dei miei più fidati e capaci consiglieri hanno qualche idea in merito a come potrebbero riuscire a compensare questa perdita prima della prossima primavera? A quell'epoca, se la cifra non sarà stata reintegrata nelle casse baronali, le loro carcasse tutt'altro che abili verranno vendute ai mercanti di schiavi del lontano sud per cercare di recuperare almeno qualche moneta».

Ubunter e Baerethos si scambiarono un'altra occhiata, di nuovo trovarono ben poco conforto l'uno nell'altro e si accasciarono sui rispettivi seggi, pieni di rinnovato sgomento.

Ithclammert Cardassa posò il boccale, inghiottì e ordinò in tono secco: «Cominciate a pensarci».

Poi fece un segnale con la mano, e subito due cortahar si staccarono dalla parete, issarono in piedi i due vecchi e li scortarono fuori dalla sala del barone.

La piccola sfera di vetro si sollevò dalla sua custodia ruotando delicatamente nel tintinnare. Ingryl la guardò con un sorriso: un oggetto pervaso di

bellezza, interamente suo.

Mentre la scena che stava cercando affiorava obbediente nelle profondità della sfera, tutta candele, sospiri e corpi che si muovevano sul grande letto, il Maestro d'Incantesimi mormorò una formula magica.

Dalla sfera giunse il crepitare di una frusta seguito da un singhiozzo. Era ora... oh, sì, era più che ora.

La frusta schioccò ancora, ed echeggiò un grido lacerante a cui seguirono lacrimose proteste; Ingryl Ambelter si protese in avanti per vedere meglio l'evolversi della magia da lui operata.

Sarintha fu la prima, mentre giaceva, prostrata e piangente, sotto la sferza della frusta del barone, le mani libere che artigliavano le coltri di pelliccia sopra la sua testa. Improvvisamente, quelle dita s'impigliarono e presero a strappare ciuffi di pelo a ogni contrazione e sussulto. Faerod Silvertree non era contento di lei, del retrogusto del vino appena bevuto, dei suoi maghi vivi e morti e di sua figlia, e anche del fatto che la donna che stava frustando non accennava a cedere e a implorare.

E così le lacerò la schiena a colpi di frusta, continuando a colpire mentre il sangue scorreva; Sarintha gemeva contro le coltri e le altre concubine si ritraevano in preda al timore, odiando il loro crudele padrone che, certamente, si sarebbe scatenato contro una di loro non appena Sarintha avesse perso i sensi e smesso di gemere. Già il suo aspetto era più quello di un pezzo di carne cruda sul tavolo di una cucina che non quello di una ragazza che avrebbe dovuto eccitare e dare piacere, e il barone le stava ringhiando contro come se fosse stato un leone infuriato e intento a squarciare con gli artigli, e non un uomo nudo ed eccitato.

Le pellicce s'impigliarono nelle unghie sempre più lunghe di Sarintha, poi si lacerarono e caddero a brandelli. Una delle ragazze sollevò una mano per grattarsi e sussultò, nel vedere che le sue unghie, già lunghe, si stavano allungando sempre di più, fino a trasformarsi in artigli!

Sarintha soffocò un urlo e guardò verso le compagne, una delle quali si stava fissando le mani con evidente orrore, mentre le dita continuavano a crescere, pur essendo già lunghe oltre una trentina di centimetri.

Sarintha rotolò supina, implorando, ma inutilmente. La frusta coperta di sangue continuò ad abbattersi sul suo seno e sui fianchi, mentre il Barone Silvertree le inveiva contro; infine, con un ringhio, la colpì in piena faccia con l'impugnatura dorata dello scudiscio.

Un bagliore divampò negli occhi di Sarintha, che si protese ad afferrare la frusta. Urlando di rabbia, il barone la liberò con uno strattone, senza ac-

corgersi di quanta parte di essa ora mancava, e sollevò entrambe le mani per prendere a pugni la ragazza e gettarla sul letto priva di sensi. Doveva sottomettersi! Si doveva arrendere! Doveva...

Il primo colpo di artigli gli lacerò entrambe le braccia sollevate, e lui urlò per l'improvviso dolore bruciante, serrandosi gli arti sanguinanti contro il corpo. Incredulo, Faerod Silvertree abbassò lo sguardo sulla sua vittima, e gli artigli scattarono ancora, aprendogli il ventre.

Ululando di dolore, lui indietreggiò, e la cosa sanguinante si sollevò dal letto, ruggendo la propria sofferenza e la propria ira nel lanciarsi contro la sua gola.

Silvertree la respinse freneticamente, rotolando lontano dal letto, ma i suoi artigli gli staccarono di netto un capezzolo insieme a una lunga striscia di pelle; poi, stridendo a loro volta di rabbia, tutte e sei le concubine del barone si scagliarono contro di lui con i lunghi artigli sollevati a lacerare.

Imprecando, Faerod Silvertree ordinò loro di indietreggiare, cadendo al tempo stesso dal letto per la fretta di ritrarsi e rimettendosi in piedi appena in tempo per schivare gli artigli protesi ad afferrarlo. Scalciando e vibrando pugni per tenere a distanza quelle fune, Faerod Silvertree indietreggiò verso la parte opposta della stanza.

Il terrore lo indusse a colpire le sue graziose concubine con tutte le sue forze, e più di una cadde al suolo svenuta, ma un'ira affiorante e incontrollabile stava cancellando dal volto delle altre ogni traccia di timore, e i loro artigli continuarono a lacerare e ferire il loro padrone, riducendogli la pelle a brandelli e tranciandogli di netto le dita stesse, mentre combatteva per respingerle.

Alla fine, riuscendo a pensare soltanto alla fuga, Faerod Silvertree si fece largo attraverso la camera scalciando e barcollando, i piedi che si lasciavano alle spalle orme di sangue mentre i crudeli artigli gli strappavano pelle, capelli e perfino i genitali. Annaspando e tremando, il barone cadde attraverso le tende, rotolò sulla balconata, lontano dalle donne che singhiozzavano, gemevano e artigliavano alle sue spalle, e si rialzò a ridosso del parapetto, lottando disperatamente.

Un colpo ben diretto gli squarciò un fianco, neutralizzandogli un braccio, privato delle forze, e facendolo girare su se stesso; poi, con un ululante urlo di dolore e di disperazione, il Barone Faerod Silvertree precipitò nelle fredde acque in attesa sotto di lui.

Il Fiume Sinuoso lo accolse con uno sciacquio, e gli artigli protesi a la-

cerare non poterono più raggiungerlo.

Mentre l'aspra risata di Ingryl Ambelter echeggiava davanti alla sfera, le donne singhiozzanti e inorridite si accasciarono in ginocchio nella camera da letto intrisa di sangue, trascinandosi dietro artigli lunghi quanto daghe e piangendo per ciò che erano diventate.

Nell'oscurità, un muro di pietra si spostò, aprendosi con un rombo cupo, e un uomo vestito di cuoio emerse dal passaggio nascosto, avviandosi con passo silenzioso attraverso la sala piena di colonne della Dimora Silenziosa, diretto verso un lontano bagliore luminoso. Scesa una breve rampa di scale, si chinò per superare una bassa arcata... poi s'irrigidì quando qualcosa di sibilante, dotato di zanne, gli sbatté contro la faccia.

L'uomo si allontanò la cosa dalla faccia con un colpo della mano, poi si girò a mezzo per sfilare la Pietra della Guerra dalla fascia che la sorreggeva contro il suo petto. L'istante successivo, però, s'irrigidì di nuovo e abbassò con incredulità lo sguardo sulla punta di lancia che gli sporgeva dal ventre, prima di accasciarsi lentamente sulle ginocchia.

Nel cadere prono, riuscì a tirare fuori la Pietra, ma essa gli venne sottratta, agganciata e allontanata dalla lancia insanguinata, mentre sibili inquietanti si levavano da ogni parte, e una ventina di serpenti strisciava in avanti per andare a nutrirsi.

Abbassandosi, il Sacerdote del Serpente prese in mano la Pietra della Guerra. Potere! Potere che gli pulsava in mano.

Sorridendo, abbassò lo sguardo sul cadavere, seminascosto dai serpenti che si contorcevano nel colpire.

«Sembra che anche Koglaur possa morire, dopo tutto», osservò, girando le spalle alla scena, e si allontanò, diretto verso il bagliore luminoso in attesa.

Quando avanzò nella camera rischiarata dalle candele, levò in alto la Pietra della Guerra in un gesto di trionfo: dall'ombra scaturì un ruggito di approvazione, e figure incappucciate vennero avanti per attorniarlo, protendendosi per toccare la Pietra. Ridendo, il sacerdote si diresse verso la stella di piastrelle scure che contrassegnava il centro della camera, e sollevò una mano per chiedere silenzio.

Che gli venne concesso.

«Fedeli del Ssserpente», esclamò, nel tono più alto ed eccitato che gli avessero mai sentito usare. «Ho bisogno dei vostri servigi. Adesso!».

Il ruggito di risposta echeggiò contro il soffitto, e il sacerdote sorrise an-

cora, tornando a sollevare la mano. Quando tutti tacquero, levò in alto la Pietra con la mano libera e la fece risplendere di fuoco bianco.

«Grande è questa Pietra del Mondo, e ora il suo potere è al nostro servizio», recitò. «La Pietra della Vita è però in mano ad altri. Dobbiamo averla, e *l'avremo*! *Possiamo* averla, se solo mi aiuterete!».

Questa volta il ruggito fu di assenso.

«Se volete servire il Ssserpente», gridò il sacerdote, «spogliatevi, baciate il vostro serpente e danzate al canto della Pietra... adesso!».

La Pietra avvampò di un'avida luce rosso rubino, poi prese a pulsare come il battito di un tamburo, un suono così profondo da far vibrare gli orecchi, un suono che tornò a ripetersi, leggermente più veloce, un ritmo che andò accelerando sempre di più, mentre il Sacerdote gettava indietro il cappuccio con la mano che non era impegnata a reggere la Pietra, e rivolgeva un cenno alle sue sacerdotesse più anziane.

Le loro fusciacche volarono lontano, le vesti scivolarono via vorticando, ed esse cominciarono a danzare, muovendosi dalla sua destra per spostarsi davanti a lui, sulla sinistra, dietro e così via, girandogli intorno in cerchio con i serpenti che si avvolgevano intorno alle loro braccia, eccitati.

Altre fedeli di rango inferiore, anch'esse ciascuna con un serpente avvolto intorno al corpo, si affrettarono a unirsi a quella danza pulsante e sempre più veloce, mentre la Pietra continuava a lampeggiare.

A ogni bagliore, i serpenti agitati si sollevavano e colpivano, affondando le zanne nella carne nuda che li reggeva, e le danzatrici piangevano, singhiozzavano e gemevano, protendendo le mani verso la Pietra. Con una risata esultante, il sacerdote sollevò lo sguardo sul Dwaer che stringeva in mano, sentendolo protendersi attraverso i chilometri verso il punto, quale che fosse, in cui si trovava la Pietra della Vita, esercitando trazione su di essa per portarla a casa.

Adesso le danzatrici stavano vorticando a un ritmo frenetico, i serpenti che mordevano in continuazione mentre il canto della Pietra saliva di tono e la danza delle sacerdotesse accelerava in suo ritmo. Poi il suo andamento cominciò a cambiare, gli arti presero a sussultare rigidamente, i corpi nudi si tinsero di un profondo colore ambrato che s'incupì fino a farsi purpureo, gli occhi fissi emisero bagliori dorati e le bocche presero a schiumare per il veleno che scorreva nelle vene. Soltanto il trascinante potere sempre più intenso della magia stava ancora tenendo in piedi quelle sacerdotesse.

Nel Castello Silvertree, una porta si aprì e un uomo dalle ricche vesti a-

vanzò in una stanza intrisa di sangue.

Una delle donne abbandonate con aria avvilita contro l'estremità del letto sollevò lo sguardo con occhi stanchi.

«Tu», disse, con una venatura di disprezzo nella voce sommessa e spossata. «Sapevo che presto avresti trovato il modo di venire qui».

Ingryl Ambelter allargò le mani con un sorriso.

«E io non ti ho delusa», ribatté, lasciando vagare lo sguardo per la stanza e fissando molti occhi arrossati e vuoti, poi aggiunse: «Come Maestro d'Incantesimi di Silvertree... anzi, come *signore* di Silvertree... vi offro un'alternativa».

Poi attese, ma tutto ciò che ottenne dalle sei donne fu un cupo silenzio, e il suo atteggiamento amichevole cominciò a dissolversi, insieme al suo sorriso.

«Se mi servirete in tutto, come facevate con il barone, farò scomparire quegli artigli e tornerete a essere normali», disse.

Irrigidendosi, Sarintha si alzò dal letto, protendendo davanti a sé gli artigli come fossero stati delle daghe. Il suo corpo nudo era nero di sangue, non tutto suo, e a ogni passo lei lasciò un'impronta insanguinata sulle pellicce che coprivano il pavimento.

«Dovremmo servire la magia che ci ha rese così?» sibilò, con un bagliore nello sguardo. «Servire il solo uomo che perfino Silvertree temeva? *Mai*!» esclamò, scattando verso di lui per colpire.

Mentre Sarintha si protendeva verso di lui con ira selvaggia, gli artigli ricurvi protesi a lacerare, Ingryl Ambelter rimase fermo dov'era, con assoluta calma, e un fuoco ruggente gli scaturì dalle mani.

Il suo attacco ridusse la donna a un mucchietto di cenere e di ossa ad appena due passi di distanza dal suo naso. Impassibile, guardò tutto ciò che era stato Sarintha cadere sulle pellicce fra volute di fumo, poi sollevò la testa e sorrise di nuovo al resto delle concubine. Le superstiti.

Fermo dove si trovava, con le ultime lingue di fiamma che gli lambivano i palmi, il mago ripeté la propria offerta in tono gentile.

Lentamente, con lo sguardo basso, una donna snella che aveva una splendida e fluente capigliatura nera attraversò la stanza e gli s'inginocchiò ai piedi con fare sottomesso, tenendo gli artigli alle proprie spalle e lontano da lui. Ambelter sentì il soffice contatto delle sue labbra contro uno stivale, e sorrise ancora.

Dopo un momento, un'altra delle ragazze del barone attraversò la stanza per inginocchiarsi accanto alla prima, imitata da una terza. Seguì quindi un

movimento generale verso il Maestro d'Incantesimi, che gettò indietro il capo e scoppiò in una risata esultante.

Quando anche l'ultima donna gli si fu inginocchiata davanti ed ebbe chinato il capo a baciargli gli stivali, Ingryl tracciò nell'aria un gesto grandioso, e una delle coroncine baronali si sollevò da dove era appollaiata, su un angolo della testata del letto, per fluttuare verso di lui.

Mentre essa gli si posava sulla testa, Ingryl Ambelter avvertì una pioggia di baci delicati sugli stivali e sulle gambe, e rise ancora, senza accorgersi che ogni bacio era accompagnato da fiotti di lacrime. Del resto, non rientrava nella natura della maggior parte dei maghi preoccuparsi dei desideri e dei sentimenti altrui, e la corona di Silvertree stava bene sulla fronte di Ingryl Ambelter.

Ignorate, le lacrime continuarono a cadere sulle pellicce insanguinate.

Il canto della Pietra della Guerra scosse la Dimora Silenziosa mentre le danzatrici si muovevano sempre più in fretta. Il sacerdote che si trovava in mezzo a loro avvertì il potere, oscuro e possente, che stava sorgendo dentro di lui. Ci fu poi un bagliore all'esterno del cerchio, una luminosità che il Sacerdote del Serpente non si aspettava, e lui la scrutò con espressione accigliata. Forse... Poi a quel primo bagliore se ne aggiunse un secondo.

Quando anche quel secondo, misterioso chiarore si fu estinto, il sacerdote vide un uomo senza testa che non riconobbe partecipare ora alla danza con passo rigido e sussultante, con un lacero pipistrello che gli volava intorno in cerchio; davanti a lui c'era un guerriero di Ornentar, con la testa che gli pendeva da un lato e la gola squarciata. Ci fu quindi un altro bagliore, e un altro ancora, e altri due guerrieri vennero a unirsi al cerchio di sacerdotesse morenti dalla bocca coperta di schiuma.

Per alcuni momenti, il Sacerdote del Serpente fissò a bocca aperta quei cadaveri danzanti, poi scrollò le spalle e si abbandonò alla meraviglia e al potere del rito, accettando senza sorpresa anche il fatto che le nubi fluttuanti di ossa insanguinate e di frammenti di carne, che apparvero successivamente, sussultando nell'aria al ritmo della danza, fossero state un tempo uomini viventi.

Quella non era certo la fine che Markoun o Klamantle avevano immaginato di fare, ma del resto erano pochi i mortali di Darsar che potevano scegliere le modalità del loro trapasso.

Mentre i cadaveri lacerati di due bardi e di maghi carbonizzati e decapitati si andavano a unire al cerchio più esterno dei danzatori, il sacerdote

esplose in una risata deliziata, e il rituale proseguì imperterrito.

Un piccolo castello trasparente fatto di fiaschi e di bottiglie si levava su un certo pavimento di marmo, a Urngallond; al di là delle sue spire luminose, c'era il bordo di una vasca inserita nel pavimento, dove quattro teste erano appoggiate all'indietro in atteggiamento rilassato e decisamente allegro.

«Dei!» annaspò Craer, rischiando di far cadere una bottiglia ancora mezza piena nell'acqua calda e profumata. «È duro come un martello!».

«Hah!» scattò Sarasper, strappando il vino dalle mani del procacciatore. «Basta intrallazzi con nobili maghe!».

«Ecco», commentò Hawkril, «non avrei mai pensato che sarei finito a fare il bagno con una maga in una vasca che contiene più vino e prodotto della vescica di Craer che acqua! Passami un'altra di quelle bottiglie, Embra, ti dispiace?».

Lady Silvertree si era però fatta silenziosa.

«Embra?» chiamò l'armaragor, in tono brusco. «C'è qualcosa che non va?».

La maga si girò a fissarlo con aria cupa, poi abbassò lo sguardo sull'acqua, nella quale i tre uomini, che si stavano alzando in piedi con improvvisa urgenza, non faticarono a scorgere un bagliore crescente.

«Signora!» esclamò Sarasper. «Cosa sta succedendo? *Diccelo!*».

Embra sollevò la testa per fissarlo con occhi dilatati e cupi per l'apprensione, i capelli bagnati che le aderivano alle spalle.

«Magia», sussurrò. «Esercita trazione sulla Pietra».

Nel momento stesso in cui quelle parole le uscivano di bocca, la Pietra lucente si sollevò dalla vasca come un gigantesco fungo che grondasse rugiada, causando una grossa onda, poi esplose completamente dall'acqua e il suo bagliore si andò facendo sempre più incandescente mentre saliva nell'aria.

Lady Silvertree si aggrappò a essa, le dita bagnate e avvolte intorno alla sua superficie che sbiancavano per la forza della sua stretta, e sussurrò una preghiera ai Tre.

Sotto lo sguardo pieno di apprensione dei suoi compagni, la Pietra continuò la sua lenta e silenziosa ascesa in verticale nell'aria, con la maga appesa a essa, finché Embra si trovò appesa e grondante a mezz'aria, i piedi gocciolanti a più di una spanna di distanza dalla vasca.

Con esitazione, Hawkril protese una grossa mano per afferrarle le cavi-

glie.

«Lady Embra?» cominciò. «Devo...».

La maga girò la testa per guardare verso di lui, la Pietra ora sospesa sopra la sua testa di tutta la lunghezza delle braccia.

«Io...» accennò a rispondere, in tono palesemente sconcertato, poi il bagliore emesso dalla Pietra s'intensificò improvvisamente.

I tre videro volute di vapore simili a fumo salire dalle dita snelle della maga, quando il calore sempre più intenso le fece evaporare l'acqua dalla pelle, poi echeggiò un ruggito inatteso e la Pietra si ammantò di una fiamma fra il verde e l'oro.

Embra emise un grido di dolore e gli uomini sotto di lei, che si stavano protendendo a soccorrerla con grida allarmate, videro che le sue dita, sempre serrate intorno alla Pietra, cominciavano a carbonizzarsi.

17.
Non una pietra intatta

Lo sfrigolio della carne che bruciava fu un suono abbastanza forte da sovrastare lo sciacquio prodotto dai tre uomini che stavano uscendo dalla vasca per afferrare la maga appesa alla Pietra della Vita.

«*Non mi toccate!*» urlò Embra, il volto rigato da lacrime di sofferenza. «State indietro!».

Le fiamme ribollirono intorno alle sue dita annerite, e mentre piangeva, Embra riuscì a stento a muovere le labbra tremanti.

«Mostrami la causa di questo», sussurrò, a fatica.

Il Dwaer emise un bagliore, e all'improvviso una scena apparve sospesa nell'aria accanto alla maga nuda: una stanza dove un uomo incappucciato teneva sollevata un'altra Pietra mentre molte persone gli danzavano intorno. A giudicare da come barcollavano, con la testa che ciondolava sulle spalle, quei danzatori parevano quasi ubriachi, ma i loro arti si muovevano a scatti con una velocità incredibile. Quelli del cerchio più interno erano nudi, salvo per i serpenti che si agitavano e si dibattevano, avvolti intorno al loro corpo, mentre i danzatori del cerchio esterno indossavano gli abiti più disparati e avevano un'aria decisamente...

«Dolci baci dei Tre!» annaspò Hawkril. «Sono tutti morti!».

Adesso il canto della Pietra era assordante, e il Sacerdote del Serpente stava levando un inarticolato canto di accompagnamento generato dal più

assoluto senso di trionfo. Poi echeggiò un rimbombo più potente degli altri, e il canto si ridusse quasi a un sussurro.

Sopra la sua testa, la Pietra della Guerra generò pulsanti lingue di fiamma, prima rosse e poi nere, un fuoco che però non consumò le mani del sacerdote, che sollevò lo sguardo su di esso con gioia e meraviglia, mentre le fiamme dilagavano verso l'esterno e parevano causare strane onde nell'aria, fra i danzatori che andavano rallentando i loro movimenti.

Il sacerdote cercò di vedere cosa fossero quelle onde, e si rese conto che erano onde di cambiamento prodotte dalla Pietra. Il corpo dei sacerdoti e delle sacerdotesse si stava ricoprendo di scaglie, la lingua che penzolava sotto gli occhi opachi e morti si andava facendo d'un tratto lunga, biforcuta, rossa e saettante.

Il sacerdote scoppiò in una sonora risata, gloriandosi del potere che possedeva, e stava ancora ridendo quando il corpo danzante del mago Jaerinsturn, la faccia e il torso anneriti e coperti di vesciche a causa dell'incendio che lo aveva ucciso a Sirlptar, si portò alle sue spalle con passo strascicato, estrasse un massiccio bastone d'osso da sotto le vesti bruciacchiate e gli colpì la nuca coperta di scaglie con tanta forza da schiacciargli il cervello contro il naso.

Con un sospiro gorgogliante, il sacerdote cadde al suolo, morto, e le fiamme svanirono dalla Pietra che aveva in mano come da una candela spenta.

In una locanda sulla costa, le fiamme svanirono intorno a un'altra Pietra, ed Embra Silvertree sussultò di sollievo nel ricadere nella vasca con un sonoro sciacquio.

Senza preoccuparsi degli schizzi o delle bottiglie di vino che andavano distrutte, invocò con voce singhiozzante il Dwaer perché risanasse il poco che rimaneva delle sue dita, sforzandosi di non perdere la presa sul prezioso oggetto a causa dei tremiti che la scuotevano.

I tre uomini si gettarono di nuovo nella vasca per sorreggerla e mormorare parole di conforto, a cui lei rispose con un tremulo sorriso, gli occhi lucidi di lacrime.

Nella Dimora Silenziosa risuonarono una serie di tonfi sordi, a mano a mano che i danzatori si accasciavano al suolo in un cerchio privo di vita. Rapidi, i serpenti strisciarono via, cercando riparo nell'ombra, ma nessuno di essi tentò di dirigersi verso il centro del cerchio, per minacciare il solo

essere ancora in piedi in tutta la camera. Abbassando il randello che aveva ucciso il sacerdote, il mago morto si volse per allontanarsi, e con quell'atto il volto bruciato di Jaerinsturn si dissolse in una maschera di carne priva di lineamenti.

Poi, mentre l'uomo senza volto attraversava il cerchio di morti, la sua faccia cominciò lentamente ad acquisire i tratti di qualcun altro.

Sdraiata nell'acqua sempre meno calda della vasca, a Urngallond, Embra impallidì di colpo.

«Cosa c'è, ragazza?» si affrettò a chiedere Hawkril, cingendole le spalle con un grosso braccio peloso in un gesto protettivo.

La maga gli lanciò un'occhiata, poi riportò lo sguardo sulla scena sospesa nell'aria, sopra di loro.

«C'era un libro, nella biblioteca di mio padre», spiegò, con voce tremante. «Un antico volume, grosso e rilegato, con complicati ganci di chiusura che mi piaceva manovrare e accarezzare. Le sue pagine, però... ho sempre avuto paura della storia che raccontavano, qualcosa riguardo al fatto che "il Senza Faccia ti libererà..."»

«I Koglaur», sussurrò Sarasper. «Coloro che si aggirano in mezzo a noi, intessendo trame che non conosciamo, osservando di continuo. Perfino nei templi del Grande Padre Quercia ci è stato insegnato di temerli, perché non servono nessuno dei Tre e non spiegano le loro intenzioni, neppure sotto coercizione magica».

«Chi sono, dunque?» sibilò Craer, ma Embra e Sarasper scrollarono le spalle all'unisono.

Continuando a osservare la scena che fluttuava sopra di loro, i Quattro videro il Koglaur attraversare a grandi passi la Dimora Silenziosa fino alla stanza contenente il danneggiato e sfregiato Trono dei Silvertree. Là, posò la Pietra della Guerra sul sedile del trono, mormorò qualcosa e scomparve attraverso una porta segreta, lasciando là il Dwaer.

«Dobbiamo andare là im...» iniziò a dire Sarasper, schiarendosi la gola.

L'aria accanto al trono tremolò e si trasformò in un sorridente Ingryl Ambelter, che portava sul capo la corona dei Silvertree. Il mago protese un dito, e una scarica di energia corse per un momento fra esso e la Pietra; quando si fu estinta, il mago scosse il capo e raccolse la Pietra.

«Voi osservatori siete degli stolti», disse con disprezzo, rivolto alla stanza vuota, e scomparve in un altro rapido tremolare dell'aria.

A quel punto la scena evocata dalla Pietra svanì, lasciando i Quattro a fissare con sconcerto il soffitto della stanza della locanda.

«Dov'è andato?» chiese Sarasper, in tono tagliente.

Embra chiuse gli occhi, e la Pietra emise un rapido bagliore.

«È al Castello Silvertree», replicò con calma, risollevando le palpebre.

«La Pietra può *rintracciare* la gente?» esclamò Craer, afferrandola per un braccio.

«No», spiegò Embra, scuotendo il capo. «Ho chiesto alla Pietra di intensificare le mie percezioni. Mi hanno addestrata per essere il "Castello Vivente" di Silvertree. Posso *percepire* le cose attraverso le sue pietre, e influenzare il suo comportamento, anche se in misura troppo limitata, temo».

Sospirando, si lasciò sprofondare nella vasca finché l'acqua le arrivò al mento.

«Uno di voi mi passi una bottiglia, poi vestiamoci e facciamo i bagagli», annunciò, con voce stanca. «Se non eliminiamo quel mago adesso, sarà lui a eliminare noi questa notte, quando cederemo al sonno».

Cupi in volto, i tre uomini si affrettarono a obbedire.

Quando fece suonare il gong fuori dalla porta chiusa e usò poi la propria chiave universale per entrare a raccogliere le bottiglie vuote e a servire il sidro di noci caldo della sera, il cameriere del turno di notte rimase stupito di trovare le eleganti stanze del tutto vuote, tranne per una vasca piena di acqua fredda, una foresta di bottiglie vuote e una manciata di monete d'oro sparse sui letti intatti.

La Banda dei Quattro si ritrovò di colpo in piedi in una camera che Craer e Hawkril avevano già visto in precedenza, una stanza in cui erano appesi numerosi abiti. Attraverso le tende trasparenti, potevano vedere aloni di luce calda muoversi nella stanza accanto, dove tre lampade di vetro modellate a somiglianza di boccioli fioriti stavano fluttuando nell'aria intorno alle spalle di un uomo seduto a un tavolo e intento a studiare un libro aperto.

«Ingryl Ambelter è il Maestro d'Incantesimi di mio padre», sussurrò Embra all'orecchio dei compagni. «È possibile che sia il mago più potente di tutta Aglirta, quindi siate *molto* silenziosi».

«Cosa ci sta facendo?» sussurrò di rimando Craer.

«Ho sempre avuto l'illuminazione migliore del castello», replicò Embra, mentre guardavano le lampade fluttuare in cerchio. «Per farmi bella, sapete». Toccando i compagni, li indusse ad avvicinare la testa alla sua, e aggiunse: «Ora tenetevi pronti. Nel momento in cui lui comincerà a scagliare incantesimi, voglio che tutti e tre siate continuamente in contatto fisico con

me, perché solo così posso usare la Pietra per proteggervi».

Sollevando le mani, generò una scarica di energia, subito seguita da una seconda, e mentre il loro fiammeggiante chiarore induceva Ingryl a sollevare la testa di scatto, Craer gli scagliò contro una daga con tutta la sua forza e rapidità, mirando alla faccia.

Sfoggiando un gelido sorriso, Ingryl agitò due dita in un gesto di saluto, e sia le scariche sia la daga si arrestarono contro un invisibile schermo magico. La daga cadde, ma le scariche rimbalzarono, tornando crepitanti verso i Quattro.

«*Ricordate... tenetevi aggrappati a me!*» gridò Embra.

Le crepitanti scariche di energia colpirono il bersaglio, si allargarono alla cieca intorno ai Quattro e si dissolsero, lasciandosi alle spalle solo un fastidioso formicolio. Poi i Quattro videro il Maestro d'Incantesimi sfoggiare un sorriso ancora più accentuato, mentre un incantesimo prendeva vita fra le sue agili dita.

Nell'aria apparvero bocche indistinte irte di zanne, che si aprivano e chiudevano di scatto. D'istinto, Craer si ritrasse per evitarne una, poi si affrettò ad afferrare di nuovo la manica di Embra appena in tempo, proprio mentre lei lanciava un grido di avvertimento e le fauci convergevano su di lui, attraversandosi a vicenda nella fretta di devastarlo.

Poi Embra agitò un braccio e quelle fauci fantasma scomparvero, spazzate via da un'improvvisa ondata di luce bianca che si allargò nello spazio fra i due maghi come una distesa di stelle morenti.

Ingryl si serrò al petto la Pietra della Guerra, dimentico del libro e di tutto il resto, e indietreggiò dal tavolo, armeggiando per estrarre dalla cintura uno scettro con la mano libera.

Serrando le labbra, Embra fece appello alla Pietra della Vita e ai suoi anni si schiavitù magica per ridestare il controllo che deteneva sul Castello Vivente, estendendo la propria volontà lungo i noti vincoli, incantesimi e magie protettive semiassopite. Mentre lo scettro si sollevava, prendendola di mira, una massa di piastrelle dipinte si staccò dal soffitto e si abbatté sul Maestro d'Incantesimi, spingendogli indietro e di lato il braccio che reggeva lo scettro.

«Devi avanzare verso di lui, ragazza!» ruggì Hawkril, vicino all'orecchio di Embra. «Soltanto così le nostre lame potranno raggiungerlo! Cammina con noi nell'eseguire i tuoi incantesimi!».

L'armaragor mosse quindi un passo avanti. Annuendo con aria accigliata, Embra fece a sua volta un passo per rimanergli accanto, seguito da un

secondo. Come una lenta testuggine, i Quattro presero ad avanzare insieme attraverso una vorticante tempesta di incantesimi.

Gli arazzi sferzarono il Maestro d'Incantesimi, altre piastrelle gli piovvero addosso, spingendogli ripetutamente di lato lo scettro mentre scariche luminose saettavano sibilando fra le due Pietre scintillanti che i maghi si tenevano strette al petto. Nell'avanzare, gli uomini dei Quattro protesero le armi verso Ingryl Ambelter, mentre il fragore rabbioso dei lampi magici echeggiava sempre più forte ai loro orecchi.

Ingryl indietreggiò, oltrepassando una porta chiusa da una tenda e attraversando una stanza fino a superare una seconda tenda, passando dal lato delle camere di Embra che si affacciava sui giardini alle stanze che davano invece sul fiume. Quando andò a urtare con un fianco contro il tavolo di lucido legno scuro accanto al quale il barone si era sempre incontrato con la figlia, il Maestro d'Incantesimi ebbe un fugace sorriso, che indusse la Dama dei Gioielli a chiedersi quale sorta di morte stesse escogitando per loro.

Lo comprese l'istante successivo, quando ormai era troppo tardi. C'era un altro scettro posato su quel tavolo. Senza tentare di prenderlo, il mago si limitò a battere su di esso un colpetto con lo scettro che già aveva in mano, e nonostante la tempesta di piastrelle e di arazzi che lei gli stava scatenando contro riuscì così ad attivare la magia di cui era in possesso.

La Pietra della Guerra emise un bagliore nel proteggere il Maestro d'Incantesimi da qualsiasi danno, e un istante più tardi l'area del castello che li circondava esplose.

Il fragore percosse loro gli orecchi come un martello, assordandoli al punto che quanto accadde dopo parve verificarsi in un silenzio quasi serafico: ci fu una luce abbagliante, poi vennero scaraventati attraverso l'aria e andarono a sbattere con estrema violenza contro qualcosa che non riuscirono a vedere, ritrovandosi semisepolti fra le macerie.

La distruzione dei due scettri, uno dei quali stretto nel suo pugno, avrebbe dovuto fare a pezzi Ingryl Ambelter; invece, ridusse a un mucchio di macerie la maggior parte del lato dell'appartamento di Lady Silvertree rivolta verso il fiume e scaraventò i Quattro dall'altra parte della stanza, catapultando ciascuno di essi in una direzione diversa.

Disperatamente, Embra scagliò contro l'ultimo mago di suo padre tutto quello che restava delle pareti, dei candelabri e dei sostegni per gli arazzi, ma, pur sotto quel martellamento, Ingryl lanciò un incantesimo con la rapidità di un serpente.

Dalle sue mani scaturì un fiotto di fuoco purpureo capace di trasformare in gelatina la carne e le ossa di un uomo, diretto contro il solo dei Quattro che fosse ancora in piedi: il barcollante Hawkril, che si stava lanciando cocciutamente alla carica contro il mago.

Con furia frenetica, Embra attinse al potere della Pietra per operare un incantesimo di translocazione sull'armaragor, e riuscì così a trasferire lo sconcertato Hawkril fuori dalla camera e sull'adiacente balconata un istante prima che il fuoco evocato da Ingryl lo cancellasse per sempre dalla faccia di Darsar.

In quel momento, qualcos'altro saettò attraverso la stanza, rimbalzando con una serie di volteggi in mezzo alla polvere e alle macerie: Craer Delnbone, con una daga fra i denti e la morte negli occhi. Il procacciatore aveva appena visto il suo migliore amico scagliarsi contro il mago e scomparire, e adesso era deciso a vendicare Hawkril Anharu.

Intanto, Ingryl si stava districando dall'assortimento di macerie che Embra gli aveva scagliato contro, le sole cose che il controllo da lei esercitato sul castello era in grado di raggiungere all'interno di quella stanza, un controllo che era però svanito una volta che quegli oggetti erano stati strappati dalla parete e scagliati. Il mago ebbe a stento il tempo di attivare un incantesimo del Pugno di Fuoco.

Il procacciatore schivò, rotolò su se stesso, scagliò con un calcio i resti di una sedia sul percorso delle fiamme magiche lanciate al suo inseguimento e spiccò un salto, ricadendo con un nuovo calcio che raggiunse Ambelter al basso ventre, catapultandolo attraverso il grande specchio ovale di Lady Silvertree.

Nel rovinare in mezzo ai frammenti tintinnanti dello specchio, Ingryl Ambelter perse parecchio sangue, poi rimbalzò con violenza quando la cornice dello specchio ruotò su se stessa, crollandogli addosso, e nel colpire il pavimento con il gomito perse la presa sulla Pietra della Guerra.

Immediatamente Craer si lanciò verso di essa, ma senza neppure cercare di alzarsi, Ingryl puntò una mano verso di lui da terra e pronunciò affannosamente una parola che scagliò il procacciatore dalla parte opposta della stanza, in mezzo a una ragnatela di fiamme.

Mentre Craer si accasciava urlando, il Maestro d'Incantesimi scoppiò in una risata e spinse di lato la cornice dello specchio per alzarsi e dare il colpo di grazia al procacciatore con il suo ultimo Pugno di Fuoco.

Di nuovo, Embra si appellò alla Pietra, e al sempre più tenue controllo che esercitava sul castello. Il tappeto bruciacchiato su cui si trovavano tan-

to il Maestro d'Incantesimi quanto il procacciatore si sollevò con violenza, proiettando entrambi nell'aria. Le fiamme raggiunsero una delle mani di Craer, ma per lo più esaurirono la loro furia a spese delle pareti e del tappeto quando Ingryl Ambelter venne scagliato a faccia in avanti contro il pavimento. Mentre il mago farfugliava imprecazioni, Embra aiutò Craer come aveva già fatto con Hawkril, trasferendo il procacciatore ferito sulla balconata affacciata sul fiume.

In quel momento, un grugnito di trionfo indusse entrambi i maghi a girare la testa: Sarasper Codelmer si stava rialzando in piedi con la Pietra della Guerra stretta saldamente fra le mani, e si stava voltando a fissare il Maestro d'Incantesimi con il volto contorto dall'ira.

Poi però il guaritore si arrestò di colpo, gli occhi fiammeggianti.

Sarasper, sono la Vecchia Quercia. Ti ordino di disintegrare questa donna e i due uomini sulla balconata, usando tutti i fuochi che la Pietra può generare. Distruggili tutti. Te lo ordino! Sono la Vecchia Quercia. COLPISCI ADESSO!

Disteso su un fianco sul tappeto spiegazzato, Ingryl Ambelter fece tacere la propria voce del «dio» e impose a Sarasper di girarsi, sollevando al tempo stesso entrambe le mani per riversare su Embra Silvertree decine di lance di fuoco.

Soltanto la Pietra poteva proteggerla da una simile raffica di morte; mentre già la stava attivando, però, Sarasper tornò a voltarsi e dalla Pietra che lui teneva in mano scaturì un'onda devastante di fuoco rosso e nero.

Disperatamente, Embra lasciò dissolvere lo scudo che stava innalzando e nel caos che ne derivò trasferì se stessa e Sarasper sulla balconata, facendo girare il guaritore in modo che il fuoco della Pietra della Guerra si riversasse sopra il fiume, lontano da tutti loro.

La fiamma della Pietra attraversò le pietre stesse del pavimento, tagliando di netto travi, colonne e mobili in una nera scia di disintegrazione che lasciò Embra senza fiato: cosa, in tutto Darsar, avrebbe mai potuto opporsi a quello?

Mentre il fuoco dilagava nel cielo, Ingryl ringhiò un altro incantesimo, una semplice magia usata dai maghi da quattro soldi, un cappio di energia che durava appena i pochi istanti necessari a far inciampare un guerriero... o un anziano guaritore che teneva in mano l'arma più potente di tutto Darsar.

Mentre Sarasper crollava a terra, l'onda di fuoco si diresse verso l'alto, e la torre del castello che si trovava sopra di lui esplose in una massa di

grossi frammenti di pietra, iniziando a crollare. Ingryl mantenne in essere il nodo di energia fino all'ultimo, facendo rotolare più volte su se stesso il vecchio, cosicché l'onda di fuoco finì per attraversare il pavimento stesso della balconata su cui il guaritore si trovava, staccandola di netto dal Castello Silvertree.

Mentre essa precipitava lentamente, e la torre infranta si accasciava sulla sua scia, lungo la parete della fortezza, il Castello Vivente riversò in Embra il proprio dolore, una sofferenza di cui lei non aveva mai conosciuto l'uguale.

Urlando per l'agonia, Embra riuscì a mantenere la presenza di spirito necessaria a concentrare tutto il proprio potere e quello della Pietra che stringeva fra le mani sanguinanti per spingere di lato la torre che stava precipitando, deviandone la caduta *attraverso* le proprie stanze devastate e dirigendola contro il Maestro d'Incantesimi, che stava rotolando lungo il tappeto, verso la salvezza offerta da una porta aperta.

La torre si abbatté nell'appartamento in una spaventosa marea di pietre rotolanti, riversandosi lungo il tappeto in un fragoroso, stridente caos di roccia infranta.

L'urlo di morte di Ingryl non durò a lungo, perché due enormi blocchi di pietra lo stritolarono in mezzo a loro, riducendolo all'istante in poltiglia nella loro fretta di rotolare per tutta la larghezza del castello fino ad arrivare ai giardini.

Nessuno le vide completare la loro corsa. Tremando in preda a convulsioni incontrollabili, Lady Embra fece echeggiare l'Isola di Silvertree da un'estremità all'altra con le proprie urla quando la balconata infranta, la Banda dei Quattro ed entrambi i Dwaerindim precipitarono nel fiume sottostante.

Il Fiumargento li inghiottì, ma a parte un fugace bagliore di luce nelle sue rapide profondità, gli sgomenti armigeri accorsi lungo i bastioni dall'estremità opposta del Castello Silvertree non videro che onde torturate e sconvolte dalla lenta pioggia di macerie che precipitavano.

Aveva già sentito altre volte quella voce scaturire dalla penombra.

«Flaeros Delcamper», essa lo salutò con calore. «Avanti, siediti, bevi qualcosa e scambia qualche parola con un vecchio leone».

Flaeros di Ragalar arrossì per la soddisfazione nel sentir sussultare i tre arroganti bardi su cui per tutta la notte aveva cercato di far buona impressione.

«*Conosci* Inderos Arpa Tempestosa?» mormorò uno di essi.

Flaeros annuì cortesemente nel dirigersi verso dove era seduto Arpa Tempestosa.

«Certamente», rispose con gentilezza. «Voi no?».

Dalla penombra scaturì una risata divertita.

«Le tue lame sono gentili quanto affilate, ragazzo. Avanti, dimmi, cosa si sa a Sirlptar della battaglia avvenuta al Castello Silvertree?».

«Signore», disse Flaeros, nel sedersi, «ti ringrazio per il tuo interesse e per questo boccale». Poi, interpretando in modo corretto il cenno con cui il vecchio accantonò quelle parole, rispose senza ulteriori indugi alla sua domanda: «Non si parla d'altro, signore. Questa notte la Torretta della Dama, credo sia questo il suo nome, è aperta alla luce delle stelle, e tutta quell'estremità del castello è in rovina. Dicono che il barone sia morto o scomparso, e che lo siano anche i Tre Oscuri, cioè i suoi maghi, come tu ovviamente ben sai».

«Piano, ragazzo, racconta con calma», ridacchiò il vecchio bardo dalla chioma leonina, «a meno che non ti stiano aspettando una donna o una sfida, e che io non ti stia tenendo lontano da esse».

«No, no», si schermì Flaeros, con una risata piena d'imbarazzo. «Nulla di così grandioso, temo. Sono solo nervoso. È tutto così eccitante. Sai, alcuni battellieri sostengono di aver visto la Dama dei Gioielli...».

«Davvero?» chiese Arpa Tempestosa, con voce d'un tratto tagliente.

«Uh, ah, sì, hanno visto Lady Embra Silvertree in persona mentre distruggeva una torre del castello e una balconata su cui lei stessa e altri si trovavano, facendola precipitare nel fiume. Nei giorni trascorsi da allora non sono più stati visti né lei, né i suoi misteriosi compagni, né il barone e i suoi maghi».

«Lei è viva», mormorò il vecchio bardo, dando l'impressione di rivolgersi alla superficie del tavolo e di essersi dimenticato per un momento della presenza di Flaeros. «Se fosse morta, lo saprei».

A volte, Flaeros Delcamper aveva la sensazione di rimanere immobile come un paletto mentre persone importanti gli passavano accanto al galoppo, saettando oltre prima che lui potesse anche solo apprendere il loro nome e tanto meno comprendere il perché della loro fretta.

«Ah... perché?» chiese, con esitazione, stringendo la mano intorno alla rassicurante forma fredda e pesante del boccale.

«Hmm?».

In seguito, Flaeros non seppe mai come avesse trovato il coraggio di

formulare quella domanda, mentre un occhio anziano lo fissava dall'altra parte del tavolo con lo sguardo di un rapace che si fosse appena reso conto di avere una preda impotente proprio sotto gli artigli.

«Affermi che sapresti se fosse morta. Come mai?».

Lo sguardo da rapace si volse altrove.

«Io ero uno dei quattro popolani usati per un incantesimo gettato su Embra Silvertree quando era ancora una neonata», spiegò. «"Ancore", così ci ha definiti a quel tempo il mago di suo padre. In seguito ho appreso che quella magia, che se ben ricordo aveva a che fare con la pietra, e con il richiamarci attraverso essa, era parte di un qualcosa che i maghi definiscono un "Castello Vivente". Non sono mai riuscito a indurre un qualsiasi mago a spiegare tale definizione, o anche solo ad ammettere che esista una magia del genere, ma forse è dipeso dal fatto che non ho mai avuto carri carichi di monete che dessero il giusto peso alle mie domande, se capisci cosa intendo dire».

Flaeros annuì, e per un po' sorseggiarono il contenuto dei loro boccali in amichevole silenzio. Nel guardarsi intorno, il giovane bardo vide solo poche figure sedute agli altri tavoli di quella zona appartata e ombrosa della sala, compresi i tre bardi che stavano guardando con malinconico desiderio nella loro direzione.

«Ah, Flaeros», riprese poi il vecchio bardo, con voce esitante quanto lo era stata in precedenza quella dello stesso Flaeros, «hai mai sentito la storia del perché Blackgult e Silvertree, che pure erano stati rivali per anni, siano diventati in tempi recenti avversari così accaniti?».

«No», rispose con interesse il giovane Flaeros. «Per favore, raccontamelo. Questa è una di quelle cose che tutti sembrano ritenere di dominio comune, e di cui ritengono non si debba parlare. Per favore!».

«Ecco», cominciò il vecchio bardo, «attualmente non ho voglia di ricorrere a frasi grandiose e complicate, quindi sarò conciso e diretto: l'uomo che veniva chiamato il Grifone Dorato era avvenente e attirava lo sguardo di più di una dama. Ecco... in breve, è stato lui a generare Embra Silvertree. Quando lo ha intuito, Faerod Silvertree ha ucciso la moglie, sottoposto la figlia a incantesimi che l'hanno resa virtualmente schiava e mosso guerra al Barone Blackgult».

«Per i Tre», mormorò Flaeros, pieno di meraviglia. «Tante lotte e spargimenti di sangue solo perché due nobili non hanno saputo controllare le loro passioni».

Alle sue parole seguì una pausa di silenzio che si andò facendo sempre

più lunga e profonda, tanto che il giovane bardo deglutì per l'improvviso timore di aver forse destato le ire del grande Inderos Arpa Tempestosa.

Poi il boccale del vecchio venne posato con un tonfo sonoro sul tavolo in mezzo a loro, e i timori di Flaeros aumentarono d'intensità.

Raggelato, rimase a guardare la vecchia mano stretta intorno al boccale, mentre i minuti passavano in silenzio, poi essa si ritrasse, e lui sentì il vecchio bardo sospirare.

«Ah, se era bella», mormorò Arpa Tempestosa.

Il vecchio leone si alzò quindi in piedi, con mosse tali da far supporre che fosse stato un tempo un guerriero e un aggraziato, avvenente ballerino, gli rivolse un silenzioso cenno di saluto e si allontanò a grandi passi attraverso la stanza in penombra.

Flaeros lasciò ricadere la mano che aveva sollevato per rispondere al saluto, poi si alzò a mezzo dalla propria sedia con un sussulto quando il vecchio bardo girò appena la testa nell'oltrepassare una porta.

«Inderos Arpa Tempestosa» era in effetti il Barone Blackgult!

Per i Tre! Quando lo avesse det...

Il suo sguardo si posò su un volto visibile vicino a una tenda, non molto lontano, un volto che lo stava studiando con tanta attenzione da far supporre che ogni suo respiro, sorriso e occhiata potessero tradire altrettanti segreti.

Prima di allora non aveva mai visto quell'osservatore, ma in quell'uomo c'era qualcosa che lo indusse a deglutire a fatica e a rimettersi in fretta a sedere, anche se era difficile dire cosa in lui apparisse tanto pericoloso, dato che l'uomo aveva un aspetto comune, indossava gli abiti di cuoio di un boscaiolo e presentava al mondo una faccia incorniciata da una corta barba e dotata di un'espressione gradevole.

Nondimeno, Flaeros per poco non rovesciò il boccale nella fretta di raccoglierlo, mentre si sforzava *al massimo* per cercare di apparire giovane e ingenuo, ricordando a se stesso che in effetti era ancora entrambe le cose, anche se forse a un livello minore rispetto a un'ora prima, perché aveva la certezza che la sua vita poteva dipendere dalla sua apparente ingenuità.

Per questo, si augurò di riuscire ad apparire sciocco. Dopo tutto, un bardo avrebbe dovuto essere in grado di farlo, considerato che si trattava di qualcosa che la maggior parte dei cortigiani riusciva a fare ogni giorno.

Il mormorio che l'aveva cullata tanto a lungo si trasformò nel liquido gorgogliare di acque correnti, ridestando di colpo in lei un oscuro terrore e

il ricordo della sofferenza.

«No», gridò, nell'infinita oscurità. «Non posso salvarli! Voglio loro bene e *non posso salvarli*!».

Con un urlo si sollevò a sedere di scatto, lo sguardo fisso nel vuoto, ancora addormentata, cosa che indusse un uomo ad accigliarsi. I suoi gemiti iniziali lo avevano riscosso dal dormiveglia, sulle coperte su cui era rimasto sdraiato per giorni, accanto a lei, in attesa che si riscuotesse.

«È sveglia?» chiese in tono gentile ed eccitato una voce che proveniva dal lato opposto della caverna sulla riva del fiume, ma l'uomo massiccio inginocchiato accanto a lei impose il silenzio con un gesto brusco, e la voce non tornò a farsi sentire.

«Signora», disse poi l'uomo, la voce profonda tanto bassa da essere quasi un sussurro. «Ragazza, torna da noi. Siamo tutti qui... ci hai salvati tutti».

All'improvviso, la donna dallo sguardo fisso e vuoto fu scossa da un tremito, e per la prima volta da giorni la sua stretta ferrea intorno alla Pietra si allentò, facendola scivolare dalle sue dita.

Con calma, Hawkril la raccolse prima che potesse rotolare nell'acqua, e la soppesò con una mano.

Intanto Embra emise una sorta di sospiro, e quando si accasciò per poco Hawkril non gettò via la Pietra per la fretta di afferrarla e di riadagiarla con estrema gentilezza sulle coperte, poi lanciò un'occhiata verso il lato opposto della caverna, dove gli altri due uomini stavano conversando a bassa voce, e scrollò le spalle: che lo prendessero pure in giro, per quanto stavano per vedere.

Chinandosi in avanti con infinita delicatezza, l'armaragor baciò sulle labbra la pallida dama addormentata. Per un momento, lei rimase inerte, poi reagì lentamente al bacio, premendo le labbra contro le sue e sollevandosi contro di lui come per offrirglisi.

Una mano snella si sollevò ad accarezzare il contorno della mascella irta di barba, poi gli batté un colpetto sulla guancia e lo respinse con gentilezza. Un sorriso incurvò le labbra socchiuse ed Embra Silvertree lasciò ricadere la testa da un lato, dormendo ora di un sonno sereno, le mani non più serrate come artigli intorno a una Pietra che poteva rimodellare il mondo.

Ricordando improvvisamente il potere che teneva in grembo, Hawkril Anharu mosse con cautela la Pietra, reprimendo il desiderio improvviso di scagliarla nelle acque che gli scorrevano rapide accanto, poi la strinse a sé e qualcosa parve vibrare in essa, destandosi e sussurrandogli all'orecchio,

mostrandogli un potere infinito, esaltante...

«No!» sibilò, parlando alla Pietra come se fosse stata un bambino disobbediente, poi la sollevò con entrambe le mani e la scosse. «Ho la mia spada e la mia forza, e questo mi basta. Lascia che sia la gente astuta a giocare con te... e a finire bruciata come premio per i suoi sforzi».

Di nuovo la Pietra parve mormorargli all'orecchio, dapprima in toni rassicuranti, poi in modo inesorabile e ripetitivo, come un tamburo da guerra che incitasse un esercito ad attaccare, finché Hawkril si protese in avanti, sforzandosi di ascoltare.

«Hawk? Hawk, cosa stai combinando?» chiese Craer, in tono tagliente, scattando in piedi con grazia disinvolta per attraversare a precipizio la caverna, mentre anche Sarasper sollevava lo sguardo su Hawkril con improvvisa apprensione.

L'armaragor guardò verso di loro con l'aria colpevole di un bambino sorpreso a rubare la marmellata.

«Nulla», borbottò. «Nulla».

Poi, mentre Craer Delnbone era ancora a sei passi di distanza, e impossibilitato a fare altro se non stare a guardare, Hawkril protese la mano in cui reggeva la Pietra, come un bambino piccolo che facesse un esperimento, e mise il primo Dwaer a contatto con l'altro, la Pietra della Guerra posata sulle coperte che Sarasper aveva lasciato da alcune ore.

I Dwaerindim vibrarono e furono avviluppati da un chiarore improvviso.

«Hawk!» ringhiò Craer, in tono allarmato, e l'armaragor si affrettò a stringersi contro il petto la Pietra che Embra aveva tenuto con sé tanto a lungo, allontanandola dall'altro Dwaer.

La luce si estese per seguire il movimento, intensificandosi a formare fra le due Pietre un arco che si andò allargando.

«Sarasper», chiamò con urgenza il procacciatore, da sopra la spalla. «Potremmo aver bisogno di un incantesimo».

Il chiarore raggiunse un'altezza pari a quella di un uomo e si colorò di tinte che mutavano come i fili di un ricco tessuto intorno ai contorni di quell'area luminosa. Nel sonno, Embra emise un piccolo verso di agitazione.

Di colpo, la luminosità si trasformò in una scena sospesa nell'aria, come le altre che Embra aveva evocato dalla Pietra: in essa compariva una persona che nessuno di loro aveva mai visto prima.

Un uomo dalla lucente armatura nera, le cui lisce curve erano bordate in argento, sedeva addormentato su un trono di fuoco in una stanza dal soffit-

to a volta, la testa china sul petto.

«Il Re Dormiente!» sussultò Sarasper.

«Per gli dei, sì!» gli fece eco Craer, con voce rauca per l'eccitazione. «È il re!».

«Esiste davvero!» aggiunse Hawkril, con voce tremante, sollevando la testa con improvvisa speranza, come se tutte le belle cose che gli erano state dette da bambino, riguardo al fatto che i Tre proteggevano Darsar, fossero state vere.

«Shaerith melbratha immune krontor», scandì Embra Silvertree, da dove era sdraiata, e le sue parole parvero echeggiare nella caverna. «Destati Kelgrael! Svegliati, Snowstar! Torna al tuo trono, perché Aglirta ha bisogno di te! *Shaerith melbratha immune krontor!*».

Le sue parole vibrarono intorno a loro con la forza del tuono, e gli occhi della figura assisa sul trono si aprirono, le sue pupille si accesero come due fiamme gemelle, proprio come in tutte le antiche storie.

«Il re! Il re!» gridarono all'unisono i Quattro. La figura parve vederli e sorridere, poi la visione si dissolse in fretta.

«Se ne sta andando!» sibilò Hawkril, in tono disperato. «Cosa faremo?».

«Ci inginocchieremo davanti a lui», borbottò con voce assonnata Embra, alle loro spalle, «poi andremo a cercarlo».

«Ma dove?» chiese Craer, mentre la luce e l'immagine del re finivano di dissolversi.

«Io conosco quella stanza», sussurrò Sarasper, pallidissimo in volto. «Si trova nella Casa Silvertree. Embra non ci deve accompagnare, altrimenti perirà di certo a causa della maledizione della Dimora Silenziosa».

«Come fai a saperlo?» tuonò Hawkril, pieno di stupore.

«È a causa di qualcosa che il Barone Blackgult ha detto una volta», spiegò il vecchio guaritore, che appariva altrettanto meravigliato. «Finora, non avevo capito cosa significasse».

Dietro di loro, Embra sussultò, e i tre uomini si girarono di scatto, pronti ad afferrare le armi.

La maga aveva la mano protesa verso la Pietra della Guerra, e le sue dita le stavano passando attraverso, come se fosse stata soltanto un'illusione. La Pietra stava pulsando di un fioco bagliore, e a ogni nuovo lampo di luce la sua immagine si faceva sempre più spettrale e indistinta.

«Cosa sta succedendo?» chiese Craer, la daga in pugno. «Embra?».

«Se ne sta andando», affermò lentamente la Dama dei Gioielli, «proprio come gli scritti dicevano che avrebbe fatto, se utilizzata in questo modo.

Sta andando altrove».

«Gli scritti? Quali scritti?» incalzò il procacciatore, che appariva d'un tratto furente. «Possibile che tutti tranne me siano a conoscenza dei segreti di Aglirta?».

Mentre la Pietra della Guerra svaniva del tutto, Hawkril posò una mano sulla spalla dell'amico, poi tutti gli sguardi si spostarono sulla Pietra della Vita, che Embra si stava stringendo al petto con entrambe le mani, quasi avesse temuto di perdere anche quella.

«A volte tutti ci sentiamo così, Dita Lunghe», affermò l'armaragor, «ma dobbiamo riscuoterci e andare avanti. In questo momento, c'è un re che ci sta aspettando... pensa un po'! Non capita a tutti gli aglirtiani di essere i primi ad accogliere un re che ha dormito per un migliaio di anni!».

«Vuoi che *io* lo accolga?» domandò Craer con voce incerta, d'un tratto sgomento.

«Credevo volessi essere il primo ad avere l'occasione di frugargli nelle tasche e nella borsa», ribatté Hawkril, secco, «considerato che sei il nostro procacciatore, e quello fra noi che è disperato».

Per una volta, nella sua vita rapida e turbolenta, Craer Delnbone non seppe cosa ribattere.

Raurdro Muthtathen non aveva mai amato molto quel piccolo tratto di terreno fangoso in fondo al suo pascolo adiacente al fiume: non riusciva a capire perché rimanesse sempre così fradicio, considerato che c'era un ruscello su ciascun lato del campo e che non c'erano in giro alberi che potessero trattenere l'umidità con le loro radici, tutte riflessioni che riformulò ancora una volta, cupo in volto, nell'aggredire con la zappa un groviglio di erbacce per sradicarlo.

Poi si bloccò, stupefatto, a fissare la pietra rotonda grande quanto una mano che era apparsa a mezz'aria con un breve e silenzioso lampo di luce, librandosi proprio davanti ai suoi occhi prima di cadere nel fango con un tonfo umido, accanto alla zappa.

Raurdro si chinò per prenderla e gettarla su un mucchio di pietre alla sua sinistra, guardando verso il cielo senza però scorgere alcun uccello in vena di scherzi o altre creature che potessero averla scagliata o lasciata cadere.

Ancora incredulo, soppesò la pietra con una mano.

Era calda, e gli faceva formicolare il palmo, pareva quasi essere *viva* e pulsava di una sua energia interna. Sempre più stupefatto, il contadino rimase a fissarla, la mente che accennava già a suggerirgli di gettarla via, in

fretta e con decisione, prima che...

Un tremolio nell'aria, alle sue spalle, si trasformò in una donna coperta di scaglie grigie e abbigliata con vesti rosso scuro. La sua lingua biforcuta si protese verso la schiena del contadino e lei sollevò entrambe le mani, come per un lancio doppio.

Il suo sonoro sibilo indusse Raurdro a girarsi di scatto a fronteggiarla, appena in tempo perché il suo naso e la sua guancia incontrassero le zanne protese del rettile che la Sacerdotessa del Serpente aveva scagliato con la mano sinistra; l'altro serpente alterò invece la propria traiettoria per affondare i denti nella mano che reggeva la strana pietra.

Mentre Raurdro gorgogliava, s'irrigidiva e indietreggiava di un passo, l'ultimo che avrebbe mai mosso, la sacerdotessa scattò in avanti con la rapidità di un rettile, sfilandogli di mano la Pietra della Guerra.

«Ti ringrazio, uomo morto», sibilò, mentre un nuovo tremolio dell'aria la avviluppava per portarla via. I suoi serpenti si affrettarono a entrare nell'alone luminoso per non essere lasciati indietro, poi una brezza fresca scaturì dal nulla per soffiare su quel pascolo di Ornentar, accarezzando i capelli del contadino che giaceva supino, cianotico in volto e con la schiuma alla bocca, lo sguardo fisso in eterno sul cielo limpido e azzurro.

Epilogo

La luce del sole si rifletteva su un tabarro decorato da un suo sole, simbolo del Re Ridestato di Aglirta. L'uomo che indossava il tabarro sarebbe stato alto più di un metro e ottanta se fosse stato in piedi; invece, era seduto su una sella posta quasi altrettanto in alto, sulla groppa del cavallo più splendido che il cimitero avesse visto da parecchi secoli. L'uomo sfoggiava un cappello piumato, guanti pesanti e massicci quanto quelli di qualsiasi barone guerriero, e un'espressione fredda e formale. Soltanto i suoi occhi tradivano l'ira crescente, simili a due minuscoli soli che stessero gareggiando fra loro per intensità luminosa.

«Non si può ignorare una convocazione del Re Ridestato di Aglirta», dichiarò in tono severo l'araldo a cavallo.

Il vecchio in piedi davanti alla Dimora Silenziosa sollevò lo sguardo su di lui, socchiudendo gli occhi.

«Non la sto ignorando, la sto rifiutando», ribatté, accennando ad allontanarsi, poi si lanciò un'occhiata alle spalle e continuò: «Probabilmente, sei troppo giovane per comprendere la differenza». Voltando di nuovo le spal-

le all'araldo, aggiunse infine: «Sapevi che il tuo tabarro è lacerato lungo un fianco?».

«Io... ah... signore!» farfugliò l'araldo, facendosi scarlatto in volto. «Maestro Sarasper! Il re ti chiama a *corte*!».

Il vecchio tornò a girarsi, con espressione d'un tratto tagliente.

«Posso anche essere vecchio, ma non c'è ancora nulla che non vada nel mio udito, ne siano ringraziati i Tre. Ti ho sentito prima, e ti sto sentendo adesso. Hai assolto il tuo incarico, e hai il mio permesso di andartene... o sei ancora troppo giovane per cogliere al volo i suggerimenti?».

L'aria alle spalle di Sarasper scintillò, impedendo al vecchio di tornare verso la Dimora Silenziosa, poi quel vuoto si riempì di una quantità di luci ammiccanti, che svanirono e caddero come minuscole stelle nel modellare una figura alta e snella tutta vestita di nero, le spalle esili ricoperte da una cascata di gemme.

Dall'alto della sua sella, l'araldo rimase a guardare a bocca aperta la Dama dei Gioielli materializzarsi nell'aria e pararsi davanti al vecchio guaritore con un accenno di sorriso. La donna sollevò poi lo sguardo sull'araldo, gli sorrise e gli indicò con decisione la direzione da cui era venuto.

Senza proferire un'altra parola, l'uomo chinò il capo, fece girare il cavallo e si allontanò, perché non spettava a un araldo, neppure a un portavoce del Re Ridestato, discutere con una maga ammantata del suo potere.

«Embra», brontolò il guaritore, lasciando trapelare dallo sguardo più entusiasmo e affetto di quanto ne avesse espresso con la voce, «sei riluttante quanto me a presentarti davanti al Trono del Fiume?».

«Certamente», replicò la signora del Casato Silvertree, «ed è per questo che ci andremo insieme, ciascuno trascinando con sé l'altra. Non voglio essere la Baronessa Silvertree, di cui nessuno si fida, ed essere additata come una traditrice non appena mio padre e i suoi maghi ricompariranno. Ci sono già baroni e Tersept in abbondanza che non vedono l'ora di piombare qui e pareggiare i conti con chiunque porti il nome dei Silvertree, cosa che faranno usando la spada». Interrompendosi, rivolse al vecchio un sorriso pieno di affetto, gli arruffò i capelli con una mano e chiese: «E poi, perché mai *tu* sei così riluttante a rispondere alla convocazione del re?».

«Ci sono troppi soldati per i miei gusti», spiegò Sarasper, rivolgendole una cupa occhiata. «La maggior parte dei baroni vuole avere un guaritore in catene, come sua personale macchina del risanamento, e forse lo vuole anche questo re».

Lady Silvertree annuì lentamente, contraendo le labbra.

«Non credo che lui sia fatto in questo modo, ma capisco ciò che temi, dato che non ti renderesti conto delle sue intenzioni finché non fosse troppo tardi».

Sarasper assentì con aria cupa, e batté una mano sulla parete coperta di viticci della Dimora Silenziosa.

«Qui, almeno, ho passaggi in cui nascondermi e posti oscuri in cui rifugiarmi», affermò, «mentre laggiù...».

E accennò con la testa verso l'isola nel centro del fiume. Per tutta la sua vita, l'aveva conosciuta come il Castello Silvertree, ma essa si era chiamata Isola della Corrente Spumosa al tempo in cui in Aglirta c'era un re, e ora era tornata ad assumere tale nome, così com'era tornata a essere la corte del Re Ridestato. Ogni notte scintillava della luce di cento lampade, e il Fiumargento era solcato a ogni ora da una quantità di imbarcazioni. Dopo un momento, Sarasper scrollò le spalle, per mostrare a Embra quanto ritenesse scarse le sue possibilità di salvezza, se Re Snowstar avesse desiderato che lui rimanesse alla sua corte, e la maga annuì con aria seria.

«Dove hai abitato nell'ultimo mese?» chiese d'un tratto il vecchio. «Rimane ancora qualcosa del tuo castello, all'altra estremità dell'isola, oppure sei stata ritenuta troppo pericolosa perché ti si permettesse di dimorare nelle vicinanze di Sua Altezza?».

«Qua e là, nei giardini, ci sono alcuni capanni», spiegò Embra, con un sorriso, «e io sono stata più che lieta di trasferirmi nel più piccolo e appartato di essi. Quanto alla corte... sì, è stato stupefacente vedere quanti piccoli signorotti siano sbucati dal nulla per esigere che io venissi estromessa dalle mie terre. Io ho detto loro di andare a parlare con il re», proseguì in tono sereno, appoggiandosi alla testa coperta di muschio della statua di qualche antenato dimenticato da tempo, «e li ho avvertiti che se mi fosse successo qualcosa, le statue mobili si sarebbero destate e li avrebbero fatti a pezzi, insieme all'intera isola, al re e a tutto il resto, senza che nessun essere vivente potesse fermarle».

L'asciutta risata di Sarasper si trasformò in un ansito e poi in un attacco di tosse. Stava ancora tossendo con un sorriso contrito, appoggiandosi al muro per sorreggersi, quando sentì risuonare una voce fin troppo familiare.

«Si tratta di un momento di intima passione?» essa chiese. «Oppure posso avere anch'io un'opportunità?».

«Craer!» esclamò Embra, preceduta di una frazione di secondo dal gracchiante saluto di Sarasper: «Benvenuto, piccolo ladro!».

«Ci sono anch'io», aggiunse la voce profonda di Hawkril, che stava ag-

girando l'angolo della Dimora Silenziosa.

Un momento più tardi, sollevò da terra Lady Silvertree in un abbraccio sorprendentemente gentile anche se possente, salutandola con toni dolci e profondi.

«Mettimi giù, grosso orso!» esclamò Embra, sorpresa di trovarsi gli occhi velati di lacrime e più divertita che irritata.

Dietro di lei, le parve di cogliere uno scambio di pacche sulle spalle e di commenti a doppio senso fra il guaritore e il procacciatore; poi, mentre percuoteva scherzosamente la testa e le spalle dell'armaragor, un paio di labbra calde cercarono le sue, e lei scoprì che il loro tocco le piaceva.

In effetti era passato parecchio tempo, scandito da numerosi gemiti da parte di Embra, mentre le sue labbra rimanevano incollate a quelle di Hawkril Anharu, quando infine un comico e stentoreo coro di noncuranti colpetti di tosse la indusse a notare di nuovo Sarasper e Craer, e le loro sopracciglia inarcate.

«Craer», osservò, senza il minimo accenno d'imbarazzo, «come sei elegante, tutto sete e pellicce! Come mai tanto sfarzo?».

«La corte, il re, le dame su cui fare buona impressione», spiegò il procacciatore, accennando in direzione del fiume. «Non mi donano più i vestiti alla buona».

«Vogliamo andare?» tuonò Hawkril, accennando con la mano in direzione del fiume. «L'araldo mi ha lasciato intendere che una barca ci sta aspettando».

«Ah», ribatté Sarasper, incupendosi, «e ti ha anche promesso che l'avremmo trovata ad attenderci per riportarci indietro, *a nostra discrezione*?».

«No, o sospettoso brontolone», ribatté il procacciatore, «non lo ha fatto. Per i Tre, Sarasper, accantona la tua diffidenza almeno per una notte! In Aglirta c'è di nuovo un re, posto sul trono dalle *nostre* mani. Credi forse che per tutto ringraziamento abbia intenzione di assassinarci?».

«Ti aspetti magari un titolo nobiliare?» ribatté in tono asciutto il guaritore, squadrando dalla testa ai piedi l'abbigliamento sfarzoso del procacciatore. «È magari anche per Hawkril?».

«Ma certo», annuì Craer, in tutta serietà. «Un titolo nobiliare, una fortezza a testa a nostro nome e la possibilità di insediarci là immediatamente per goderci un po' di caccia, qualche bevuta e... chiedo scusa, Embra... e la compagnia di qualche donnina allegra».

«Lord Delnbone, ti dispiacerebbe tirare indietro la tua manica destra?»

chiese Sarasper, in un sussurro.

Il procacciatore obbedì con un sorriso poco sentito, rivelando due coltelli che scintillavano in un doppio fodero affibbiato all'avambraccio, pronti a essere estratti e lanciati in un istante.

«E l'altra manica?» insistette il guaritore, annuendo.

Craer esibì un altro paio di coltelli, poi si chinò senza attendere altre richieste e mostrò l'impugnatura dei pugnali infilati in entrambi gli stivali, oltre a quello ben visibile alla cintura. Nessuno dei suoi tre compagni dubitò che l'ometto ne avesse addosso degli altri, nascosti ancora meglio sulla sua persona.

«Vedo che la fiducia nei confronti del nostro nuovo re è assoluta e totale, vero?» domandò infine Sarasper, con finta innocenza. «Un titolo nobiliare per tutti, giusto?».

«Sarasper», ribatté Craer, allegro, «ho detto di aspettarmi un titolo nobiliare, non di aver perduto il senno».

«Ah», commentò il vecchio. «Ebbene, io stavo sottintendendo *proprio* questo, invece, e continuo a essere della stessa idea».

«A quanto pare, non è cambiato molto fra noi», osservò Hawkril. «Vogliamo andare alla barca?».

Insieme, si avviarono senza esitazione.

«Lasciateci soli», ordinò il Re Ridestato, con voce che echeggiò in tutti gli angoli della stanza, resa tagliente da un'improvvisa nota imperiosa.

Cortigiani, trombettieri e guardie si guardarono a vicenda con esitazione.

«Ma, Vostra Maestà», protestò il formale maggiordomo, che aveva trovato la maggior parte dei coltelli di Craer, anche se non tutti, «queste persone dispongono di armi convenzionali e di incantesimi! Chi può sapere cosa...».

«Mi addolorerebbe dovermi abituare già da adesso, all'inizio della rinascita del mio regno, a dover ripetere i miei ordini», ribatté il re, in tono pacato, lasciando che un bagliore gli affiorasse per un momento negli occhi mentre avanzava a grandi passi verso il cortigiano, che di colpo era impallidito.

La stanza si svuotò con una premura che indicava più fretta che dignità, e il maggiordomo si concesse addirittura un gridolino di panico nel girarsi e darsi letteralmente alla fuga.

I membri della Banda dei Quattro badarono a rimanere impassibili in volto, mentre il re scoccava una silenziosa occhiata in direzione di Craer e

di Hawkril, accennando poi verso le porte. Prontamente, i due andarono ad accertarsi che tutte le vie note di accesso alla sala fossero bloccate e relativamente libere da persone premute contro di esse per ascoltare.

«Mio signore e re», mormorò poi Embra, avanzando con passo lieve e silenzioso, «c'è un passaggio segreto dietro quell'arazzo, e ci sono degli spioncini sopra di noi, in questo punto. Posso suggerirti di usare il passaggio alle spalle del tuo trono per rifugiarci in una camera che so essere un po' meno esposta?».

«Inducendoli così a fare a pezzi il castello per riuscire a trovarmi?» ribatté il re, con un accenno di sorriso.

«Darebbe loro qualcosa di utile da fare», ribatté Sarasper, scrollando le spalle.

Il divertimento del re esplose in una ruggente risata; quando infine riuscì di nuovo a parlare, il sovrano si rivolse alla Dama dei Gioielli.

«So che mi posso fidare di te», disse. «Guidaci fino a questa tua stanza segreta».

Chinando il capo in segno di assenso, Embra obbedì. Il luogo segreto risultò essere un'elegante camera rivestita di pannelli e arredata con un tavolinetto e alcune poltrone ampie e comode, alla cui vista il re inarcò le sopracciglia con aria piacevolmente sorpresa.

«Come di certo avrai già scoperto», commentò Embra, con un sorriso, «i Silvertree hanno apportato alcune modifiche al tuo castello. Spero che almeno questa incontri la tua approvazione».

«Così è, mia signora», confermò il sovrano.

Girandosi, Embra armeggiò con un pannello, che scivolò di lato, rivelando una finestra che si affacciava su un lungo viale alberato dei giardini. Fuori, tutto era verde e bello, e i Quattro sentirono il re di tutta Aglirta sussultare per la piacevole sorpresa.

Il re poi si protese in avanti per ammirare il panorama, appoggiando le mani sul tavolo, e intanto Embra sedette con calma sulla poltrona più vicina, sollevando con grazia i piedi calzati da stivali.

I suoi tre compagni la guardarono, scrollarono le spalle e si trovarono a loro volta un posto comodo dove sedere, cosa che non parve contrariare il re quando si volse nuovamente a guardarli.

«Avete la mia gratitudine», disse con semplicità, incontrando il loro sguardo. «Né io né Aglirta vi potremo mai ripagare adeguatamente. Avevo sperato di ricoprirvi di doni e di elargirvi delle terre, di tirare fuori i vini migliori di Silvertree e passare un mese a parlare con voi per imparare a

conoscere di nuovo il mio regno, ma non è possibile, perché quel mese è un tempo di cui nessuno di noi dispone».

«Allora ci aspetta un compito, non festeggiamenti», mormorò Craer.

Il re annuì.

«Questo non è tempo di festeggiare», convenne, a bassa voce, poi prese a camminare per la piccola stanza, lo sguardo rivolto verso l'alto che non vedeva il soffitto in ombra ma qualcosa che scaturiva dalla sua memoria, e infine aggiunse: «Due notti fa ho sognato le Pietre mancanti».

«Dobbiamo andare a recuperarle per tuo conto?» chiese Craer. «Una grande impresa per i Campioni del Re?».

Il Re Ridestato scosse il capo, gli occhi cupi e dilatati.

«Il sogno è mutato, Craer», replicò, mentre pareva farsi più alto, fino a incombere sui Quattro. «La gente grida di gioia, almeno per ora, per aver riavuto il suo re, e i baroni si uniscono a quel coro di giubilo, ma nessuno dei miei fedeli baroni ha la gioia negli occhi quando viene qui, e tutti hanno uomini che si aggirano furtivi di qua e di là, uomini che obbediscono soltanto a loro e che stanno cercando modi per indebolire il Trono del Fiume o addirittura tentano di spodestarmi da esso per fare posto ai loro padroni. Qui, fra sete e oro, sono assediato quanto un uomo accerchiato dai lupi. Il Trono del Fiume cadrà se lo lascerò indifeso anche solo per una ventina di giorni, e non ho un esercito che non debba fedeltà innanzitutto a questo o quel barone. Come avete visto, mi trovo circondato da uomini dalla lingua vellutata che non conosco e che cercano di acquisire potere aggrappandosi a me e parlando in mio nome, e perciò non oso lasciare quest'isola per fare ciò che deve essere fatto».

«Che sarebbe?» domandò il procacciatore, inarcando un sopracciglio.

«Trovare i nemici che non sono qui», mormorò Embra Silvertree, «quelli che si tengono nascosti, aspettando il momento propizio e aumentando il loro potere, perché adesso hanno in mano loro le altre Pietre Dwaer».

Il re annuì lentamente.

«Voi mi avete liberato, senza sapere perché dormivo», affermò, poi si protese in avanti e chiese, a bassa voce: «Cosa vi era stato detto che sarebbe successo, quando mi fossi ridestato?».

«Che il re sarebbe tornato», replicò Sarasper, imitando con sarcasmo la voce melliflua di un sapiente, «per riportare la pace e la ricchezza in questa terra».

«Ma non è mai stato questo il mio compito», ribatté Re Kelgrael, annuendo. «In un tempo in cui il regno era forte e non aveva bisogno di un

re, ho acconsentito a dormire in attesa del giorno in cui sarei stato necessario per combattere contro un grande nemico di Aglirta. Liberandomi, voi...».

«Oh, no!» sussultò Embra. «I Tre ci salvino!».

«Avete ridestato anche il nemico», proseguì il re, annuendo con aria cupa, «e anche altri che nutrono sentimenti meno che amichevoli verso Aglirta sono stati messi sul chi vive. Alcune Pietre sono cadute in mani crudeli».

Mentre parlava, il Dwaer infilato nel corpetto di Embra emise un bagliore, illuminandole la gola di un chiarore spettrale.

«Qualcuno sta usando un altro Dwaer per cercare questo», affermò Sarasper, mentre tutti fissavano quel fenomeno.

La Dama dei Gioielli rispose con un cenno affermativo del capo, passando la mano sulla Pietra: la luce scomparve immediatamente, e la stanza tornò in ombra.

«Mio padre è vivo, su questo non ho dubbi», mormorò, «e non mi sorprenderebbe constatare che anche uno o più dei suoi maghi è ancora in vita».

«Non intendevo accusarti, signora, o mettere in discussione la tua fedeltà», affermò il re. «Aglirta ha molti nemici, molti dei quali non si sono rivelati da quando ho lasciato il mio trono, ed essi hanno imparato ad apprezzare l'assenza di leggi. Adesso si stanno radunando, e come lupi cominciano a girare in cerchio».

In quel momento, qualcosa di scuro e veloce svolazzò appena fuori dalla finestra, e con un sussulto generale tutti si affrettarono ad afferrare le armi. Per un momento, un pipistrello li fissò con occhi rossi, descrivendo un cerchio nell'aria prima di scomparire alla vista.

«Quella non era una creatura naturale», ringhiò Hawkril. I Quattro si guardarono a vicenda, ed estrassero le armi.

«Qualcuno di voi ha notato che il lavoro degli eroi non è *mai* finito?» chiese Craer con amarezza.

«Fin quando la morte non pone fine a tutto per loro conto», ribatté con voce fievole il vecchio guaritore. «Mi chiedo quante spie di baroni stiano attendendo in questo momento che noi si esca di qui».

Annuendo con aria altrettanto cupa, il re sciolse i lacci della sacca che portava al fianco.

«Lady Embra, ho raccolto qui ciò che ti servirà per lanciare un incantesimo che vi porti via tutti insieme, allontanandovi proprio da un simile pe-

ricolo».

«Vostra Maestà è troppo generosa», replicò Embra, senza sollevare lo sguardo.

«Anche tu, Embra Silvertree?» sospirò Kelgrael Snowstar. «Non ho dunque *nessun* amico in tutta la valle?».

«Non intendevo questo», si affrettò a rispondere la maga, incontrando il suo sguardo con espressione supplichevole. «Spero che non avrai mai motivo di dubitare di noi, signore di Aglirta».

«Il mio nome è Kelgrael», la corresse il re, in tono sommesso. «Nei tempi a venire, spero di potervi nominare tutti nobili di Aglirta, cosa che desidero quasi con la stessa intensità con cui desidero che gli dei mantengano Aglirta al sicuro e integra, perché noi tutti vi si possa vivere sereni fino alla vecchiaia».

«A me sembra una fiaba da raccontare ai bambini, accanto al fuoco», commentò l'armaragor.

«Sì, temo sia così», convenne il re, cupo, nel mettere loro in mano sacche tintinnanti e piene di monete. «Andate e scrivetene per me una più lieta che la sostituisca».

FINE